昭和60年12月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第5号(通巻5号)

月刊ファミリーコンピュータMagazine

380 YEN

大増ページ クリスマス特大号



スクープガイド

新作ズラリ12本完全紹介

パックランド/バーガータイム
ヴォルガードII
チャレンジャー
ルナーボール
パチコン
1942/テグザー
ダウボーイ/カラテカ
スカイデストロイヤー
ポートピア連続殺人事件

人気カセット and 次に出るカセット

40本先取り大作戦

オールカラー とじこみ 付録

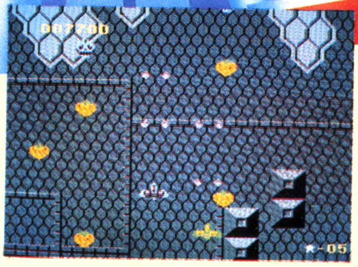
おなじみ

超ウルトラ技(テクニック)50

12 DECEMBER

発売予定







敵は不気味な昆虫！ドクロも飛んでくるぞ
ボーナスエリアでPowをとると敵がフルーツに変身しちゃう…一挙に高得点のチャンス！
2人で同時にプレイできるよ

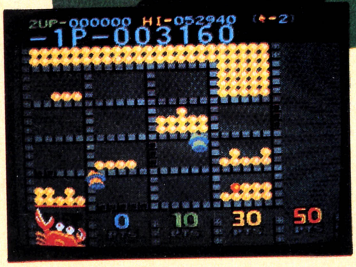
超浮遊要塞
EXED EXES™
エグゼド エグゼス

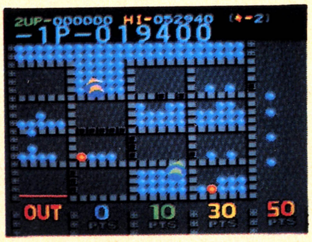
商品番号GTS-EE
標準小売価格 5,200円

TOKUMA SOFT

12月下旬







アクションゲームとパズルゲームがドッキング

ボールを交換してポイントエリアに落とすと得点

赤いボールはいじわる、なかなか落ちてくれないぞ

ゼットゾーンに気をつけろ、カニがワイヤーを切りにくるよ

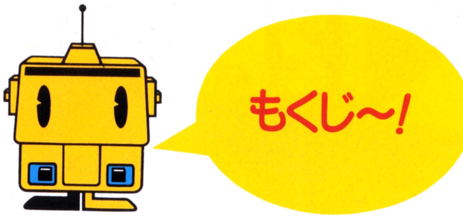
LotLot™

ロットロット

商品番号GTS-LL

標準小売価格5,200円

徳間書店のファミリーコンピュータ™用ゲームカセット　ファミリーコンピュータは任天堂の商標です



この雑誌についてのお問合せは往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して〒105 東京都港区新橋4-10-1徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部まで。電話の場合は月曜日～金曜日（祝日を除く）の午後4時～6時の間にお願いします
編集部
直　通 ☎03-459-1700

71 とじこみふろく
人気カセット＆次に出るカセット 先取り大作戦!

新製品情報あれこれ

新作カセットド～ンとせいぞろい!
1942／いっき／エグゼドエグゼス／おにゃんこTOWN／オバケのQ太郎ワンワンパニック／カラテカ／キン肉マンマッスルタッグマッチ／グーニーズ／グラディウス／高機動戦闘メカヴォルガードII／スカイデストロイヤー／スターラスター／頭脳戦艦ガル／スペランカー／ソンソン／ダウボーイ／チャレンジャー／ツインビー／テグザー／忍者じゃじゃ丸くん／忍者ハットリくん／バーガータイム／バイナリーランド／パチコン／パックランド／ヘリファイター／ぺんぎんくんWARS／ポートピア連続殺人事件／ボコスカウォーズ／ボンバーマン／マクロス／マッハライダー／ルート16TURBO／ルナーボール／ロットロット／他

このあとどんなゲームが出るのかな

メーカー一覧

29 ドドーンと50本さあ、いこうか!!
超ウルトラ技50

29 今月の優勝技・本将棋1000手を超えたら
30 内藤九段もびっくりの本将棋ウラ秘伝
31 おまちかねドルアーガ、ウルテク使ってクリアだ
34 寒い夜はスポーツゲームであつくなろう
35 とってもカンタン、インスタントウルテク
36 大特集!! スーパーマリオブラザーズ こんなにも隠されていたマリオのひみつをキミに
42 まだまだあった無敵技。今月も2本紹介
43 きびしい戦場にもちょっとした休息なのだ
44 単車を愛するぼくたちのジッピーレースだ!
45 えっ、こんなこともできるの？ という技だよン♡
46 おもわずなっとくの、おもしろ技を知っとるけ

きみが好きなゲームの記事はここにある
ゲーム別さくいん
（ゲーム名はあいうえお順です）

アストロロボ・SASA……35
1942……16, 83
いっき……80
エグゼドエグゼス……78
おにゃんこTOWN……83
オバケのQ太郎ワンワンパニック……80
カラテカ……83, 144
キン肉マンマッスルタッグマッチ……74
グーニーズ……81
グラディウス……81
高機動戦闘メカ ヴォルガードII……20, 83
ゴルフ……46
ジッピーレース……44
スーパーアラビアン……45
スーパーマリオブラザーズ……36
スカイデストロイヤー……83, 132
スターラスター……79
頭脳戦艦ガル……76
スペランカー……81
ゼビウス……47
ソンソン……74
ダウボーイ……83, 136
チャレンジャー……83, 140
ツインビー……77
テグザー……83, 129
10ヤードファイト……34
ドルアーガの塔……31
ドンキーコングJR……45
ナッツ＆ミルク……107
忍者じゃじゃ丸くん……76
忍者ハットリくん……84
バーガータイム……12, 83
バイナリーランド……82
パチコン……23, 83
パックランド……6, 83
フィールドコンバット……42
プーヤン……45
フロントライン……43
ベースボール……34
ヘリファイター……84
ぺんぎんくん wars……79
ポートピア連続殺人事件……83, 120
ボコスカウォーズ……75
本将棋……29
ボンバーマン……82
マクロス……80
マッハライダー……82
マリオブラザーズ……42
4人打ち麻雀……46
ルート16TURBO……83
ルナーボール……83, 124
ロードランナー……104
ロットロット……78
ワープマン……35

□発行人／栃窪宏男 □編集人／佐瀬伸治 □編集担当／山森尚 □編集／村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也・山本直人・今野文恵・坂井肇・三浦昭彦 □協力／ワークハウス □情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY
〈制作〉□アートディレクション／神田みき □エディトリアルデザイン／ユートピア21（池田伊知郎　津浦幸子　柿原時夫　岩崎隆介）□表紙イラスト／佐々木けい子 □ロゴデザイン／小口誠 □キャラクタデザイン／神田みき □イラスト／ 道本博・阿曽沼一司・相川修一・山坂サダオ・池田伊知郎 □写真／萩原脩・坂井肇・ワークハウス □フィニッシュデザイン／㈱創文新社 □印刷／凸版印刷株式会社

ファミリーコンピュータ Magazine

クリスマス特大号
DEC.
1985
12月号



6 パックマンのゆかいな冒険
パックランド

12 名コック・ペッパーが大活躍
バーガータイム

16 撃墜王をめざせ!
1942



20 高機動戦闘メカ
ヴォルガードII

23 パパよりうまくなりたい!
パチコン

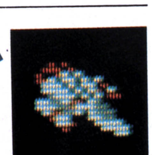


120 ファミコンで気分は名刑事
ポートピア連続殺人事件



124 ちょっとおとなな感覚の新ゲーム
ルナーボール

129 未来感覚のシューティンゲーム
テグザー

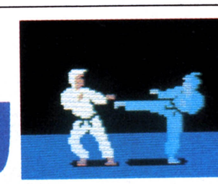


132 本格的3Dアクション
スカイデストロイヤー

136 人質を救出せよ?!
ダウボーイ

140 ワルドラド島の秘密をあばけ
チャレンジャー

144 史上最強の格闘技!
カラテカ



55 わかる!まんがで覚える
ファミリーベーシック
プログラマーたけし
原作/岡林なみへい
まんが/山田ゴロ

87 ファミリーベーシック
プログラム集
カチャカチャ
打ちこんでRUN!
88 サード
92 スーパー ファイター
96 ラン ラン マリオ
100 A CAVE OF WIND

49 ファミマガ認定
ハイスコアルーム

104 若先生の自作面コンテスト
これが解けるか?
ロードランナー&ナッツ&ミルクの巻

109 対決まんが
3人のマリオ
まんが/こやま拓

148 いろいろあるヨ
ファミコンキャラクタグッズ大集合

150 アンケートに答えてトクしちゃおう!
ファミマガ読者プレゼント

152 **カセットベスト10**

154 **募集&来月号のお知らせ**

都合により「LOT LOTルーム」は休載しました。

11月下旬発売予定

ナムコ

4500円

PAC-LAND

パックランド

パックマン

おなじみのパックマンが、手がはえ足もはえと、コミカルに登場！モンスターたちの妨害にも負けずに、ひたすら走って、走ってフェアリーランドを目指すんだ。ガンバレ、パックマン!!

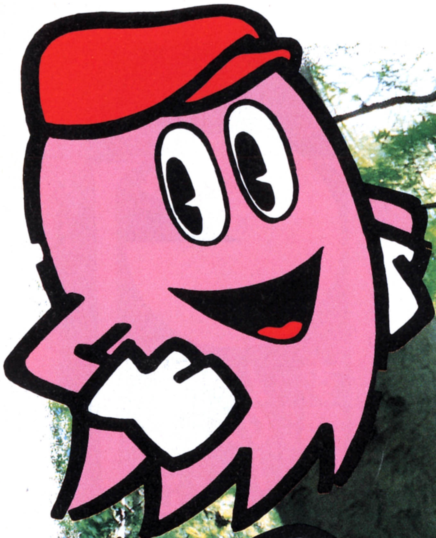




スー

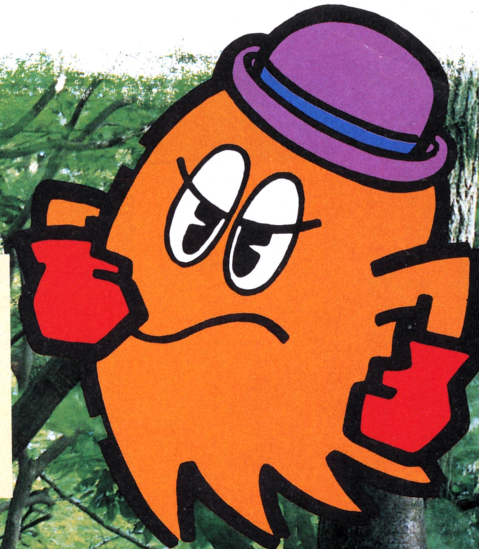
初登場のこのモンスター。いつもパックマンの後をつけてくるという正体不明の女のコなのだ。追いつかれないよう走れ!!

ゲーム画面は開発中のもののため実際の画面とは異なることがあります



ピンキー

クライドほどしつこくはないが、やはり強い。モンスターの一の子分と言われているぞ



クライド

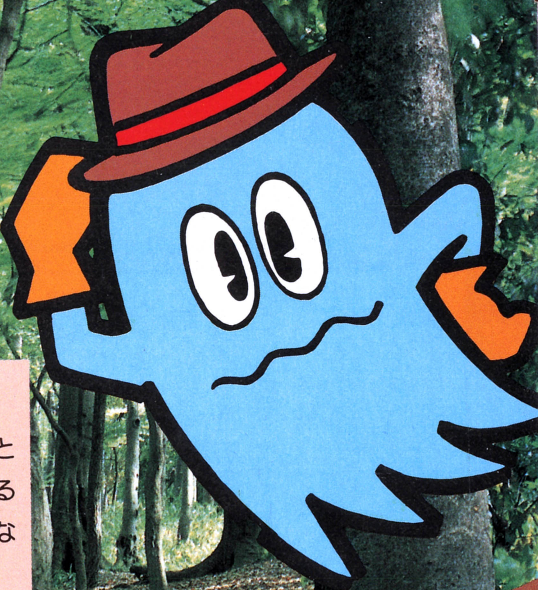
ひたすらパックマンを追いかける、モンスターの親分格。最も注意すべきモンスターなのだ

おまたせ登場
パックマンのゆかいなメルヘントリップ



ブリンキー

あまり攻撃はしてこなく、どちらかといえばウロウロしてるだけ。けどそれがジャマだったりするぞ



インキー

その名の通り、ちょっとコソクな技を使ってくるインケンなヤツ。いきなりの動きに要注意だ

フェアリーランドへまいごの妖精を連れて帰ってあげようよ

おなじみのパックマンが、アニメーションもふんだんに生まれかわって、ゲームセンターに登場した〝パックランド〟。10月号の特捜隊で知らせたとおり、ここに見事にファミコン版が完成、お目見えしたのだ！

いつもは迷路の中で、パクパクドットを食べていたパックマン。けれどそんなある日、家に迷いこんで来た1匹の妖精。とってもこわがり屋さんのこの妖精を、かわいそうにと思ったパックマン。〝よおし、それじゃあ！〟と一大奮起！ いつもの迷路をとび出して、妖精の国、フェアリーランドへ向けて旅出ったわけだ。

けれどそのウワサを聞きつけたのが、いつものオジャマなモンスターたち。パックマンを妖精の国へ行かせてはなるものかと、あの手この手の妨害作戦を繰り出してきたのだ。

まいごの妖精を帽子の中にしまいこんで、パックマンとモンスターのいつもの追いかけっこがまた始まった。おまけにいろんな障害物はあるし、時間制限はあるしでもうタイヘン！ 長い長い道のりで、山越え街越え森越えて、無事に妖精を送りとどけることができるかな？ スリルとおもしろさいっぱいの旅を、サア、楽しんでみてっ!!

ゲームを始める前に

ちょっと違ったゲームのルールに、思わず興味シンシンだ！

パックランドの主人公は、おなじみのパックマンだけど、ゲームの内容は今までのパックマンとはまるで違っちゃっているのだ。左右にスクロールする画面の中を、パックマンを走って走って走らせて、障害物とか、モンスターをよけながら旅をするという、ちょっとした冒険気分のゲームになっているよ。

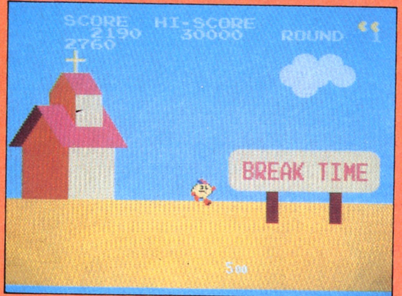
パックマンの操作はⒶボタンで右に、Ⓑボタンで左に走る。そして十字ボタンでジャンプをするんだ。ジャンプの高さは、そのときのパックマンのスピードで変わる。着地位置は、ⒶⒷボタンである程度操作できるよ。

パックマンが走れば、スコアが10点ずつ加算されていくけど、他にもたくさん出現するフルーツや、各ラウンドのゴールに到着したときに入るタイムボーナスなんかでゴッソリ得点をかせごうね。

ボタンの連打と、ジャンプのタイミング、そしていろんなテクが決め手のパックマントリップに興味シンシンだね。

ブレイクタイム

フェアリーランドに着くまでの各ラウンドの終わりには、"BREAK TIME"とカンバンの立ったところがある。ここに着くと、残りのタイムがボーナスとしてスコアに加算されるほかに、そのときのパックマンのポーズに応じて、オマケの得点が加算されるんだ。いろいろ試してみてね。



○ブレイクタイムでほっとひと息。けれどすぐさま次のラウンドだ！

ROUND 1

フェアリーランドへの旅はちょっと不思議な街の中からだ！

家を出たパックマンが、はじめにやって来たのは街の中。一見静かな街だと思ったら、前から後からやって来るのはいつものオジャマなモンスターたち。ひょいひょいっと、かる〜くジャンプでまずはかわしてしまおうネ。

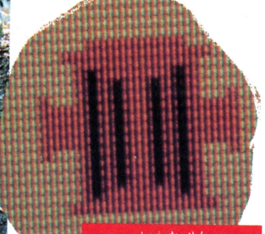
ただこっちに向かって来るだけのモンスターたちは、あまりよけることがむずかしくないと思うよ。2匹、3匹と続けて来たときだけ気をつければ、あとはかる〜く、ジャンプでよけてしまえばOK。

しばらく先へ進んで行くと、ブルルル…という音とともに、なんと飛行機に乗ってモンスターたちが現れるんだ。ただ上空を飛んでいるだけだと思ったら大マチガイ！ モンスター達は上から、ポトポトと小さなモンスターを投げ落とし、それでパックマンをなんとかやっつけようと攻撃をしかけてくるぞ。

道路には消火栓も設置されていて、こいつもジャンプを使ってよけながら、進まなくちゃならない。でも、消火栓にはあたっても、ミスにはならないヨ！

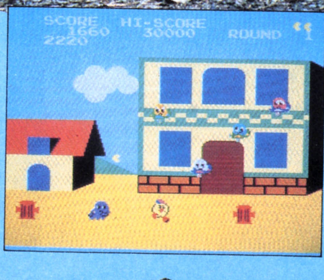
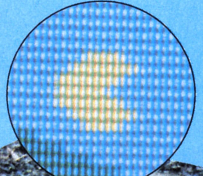
もちろんビデオゲーム版でもおなじみだった、小さなモンスターをやっつけちゃえる隠れキャラ、ヘルメットもどこかで手に入るんだ。他にも謎のキャラクタが出現したりして街の中には、いろんな不思議がいっぱいだよ。

もちろんフルーツも、そしてパワーエサも出現する。フルーツの出し方は、ビデオゲーム版とは少し違うみたいだけれど、慣れれば簡単！ パターンを覚えて、フルーツと隠れキャラを全部手に入れるように、ガンバロウね！



消火栓

イジケ… おなじみ逆襲のパワーエサ

○○家と家の間にパワーエサ。モンスターを近くへおびきよせて…



○おなじみのイジケモンスターも、パックランドではひと味ちがうよ！ 倍増得点で、高得点をいただきだ！

ROUND 2

森の中でも気をぬくな。迫るモンスターをうまくかわそう!

街をぬけたパックマンが、次にやって来たのは木がうっそうと茂る森の中。街のモンスターたちを、やっとまいたと思ったのに、しつこくモンスターたちはここでも登場。

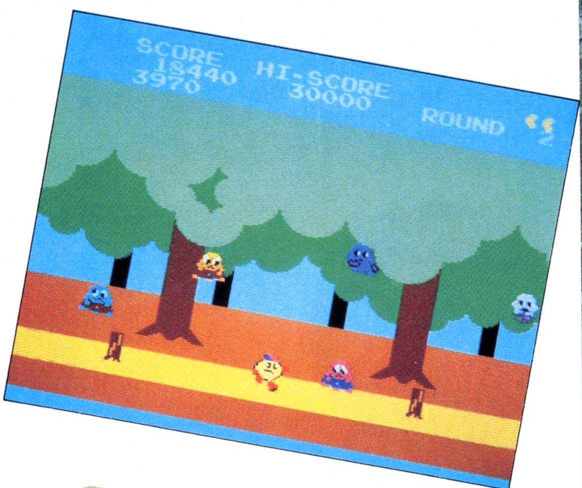
風景の緑に見とれている場合じゃないゾ。森の中のモンスターはまず、UFOに乗ってやって来るのだ。今までの乗り物とちがってこのUFOは、くねくね曲がりながら、パックマンに体あたりをしようと迫ってくるぞ。

もう1種類、ピョーンピョーンと、高いジャンプ低いジャンプいろいろ繰り出してやって来るのが、下にバネのついた〝ホッピング〟という乗り物に乗ってやってくるモンスターたちだ。この2種類のモンスターがウロウロしはじめると、もうパニック!! 右へ左へとじゃとてもよけきれない! ジャンプでよけるのも高等テク!!

ここで有効に使いたいテクが、モンスターの頭の上に乗ってしまうというテクだ。頭の上に乗ってしまったパックマンは、そのままモンスターの動きに合わせて頭の上に乗っているので、ふだんパックマンがジャンプできないところの高さまでジャンプしたりするなんていうことだって可能になるぞ。また、どこにも逃げ場がなくなったときなんかにも、けっこう有効な技なので、このラウンドで使いこなせるようになるまで練習しておこう!

道に、障害物としては切り株が登場するよ。この面は、ビデオゲーム版に比べると難易度が上がっている感じ。気をぬかずにがんばろうね。

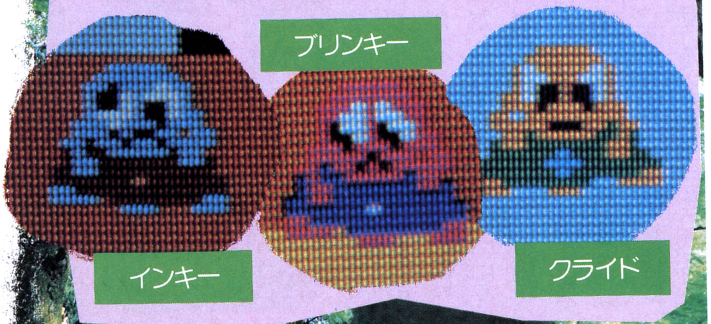
●森の中はこんな感じ。道を走るパックマンに迫るモンスターたち。けれどここでは、フルーツもけっこう出やすい。うまくよけたらフルーツも!



UFOモンスター

フワフワと、動きは頼りないけれど、ちょっと変わった動きをするUFOモンスター。カーブを描きながらやって来るから、動きを読むこと自体はそうむずかしくはないと思う。

2、3匹のモンスターがいっぺんにやって来たときは、動きをよく見て下をすりぬけるか、どれかの頭の上にジャンプしてよけちゃうのがイイ。



飛行機モンスター

空中を飛んで来る飛行機モンスターは、小さな子モンスターを投げて攻撃してくるものと、自らぶつかってくるものの2種類がいてタチが悪い。その面のパターンを覚えたら、左右によける動きをとろう。



ホッピングモンスター

ホッピングモンスターは一見、つかみどころがないようだけれど、よく見るとそれぞれが一定のパターンをくり返して動いているんだ。まずはその動きをつかんでしまうのが第一だね。動きが上下に集中しているから、走りぬけるよりはとびこえた方が楽だ。



ROUND 3
けわしい山道にはいろんな障害がパックマンを待っている!

ラウンド3は、トントントンっと山道を登るところから始まる。このラウンドをクリアすれば、そこがフェアリーランドなんだ。

あまり、モンスターもやってこないようだし、ここはラクチン!と、ごきげん気分のパックマン。けれどこんどは、だんがい絶壁のけわしい山々が、障害となって現れるのだ。

谷底に落ちてしまうとミスになってしまうのだけど、とにかく先に進まないことには話にならない。谷をわたるためには、丸木橋を使ってわたるのがいいんだけれど、この丸木橋がクセモノなのだ。

パックマンが乗ったとたん、いきなりくずれるモノや、丸太の1つ1つが回転しているので、パックマンのコントロールをうまくしないと、ツーッとすべって下に落ちてしまうものなんかがある。その上数は少ないとはいっても、いちおう飛行機モンスターが攻撃をしかけてくるので、のんびりとしてはいけないゾ!

谷間にフルーツも、たくさん出現するけれど、橋のことを考えると、慣れないうちは速攻で先へ進んでしまったほうがいいかもね!

思いきったジャンプと速攻がキメ手のラウンド3は、よくパターンを覚えてから、本格的に挑戦したほうがいいだろう。ハラハラの山道を走りぬけろ!



⬆丸木橋の上を走るパックマン。落ちないように…、おっとっと

おっとっと丸木橋

丸木橋にはくずれ落ちるもの、1つ1つの丸太が回転をしながら、上下に動くものなどがある。特に、上下に動くものをクリアするのはパックマンのコントロールとジャンプのタイミングに注意が必要だぞ! ヘタに丸太が下にあるときにジャンプするとガケにひっかかって落ちちゃうよ。

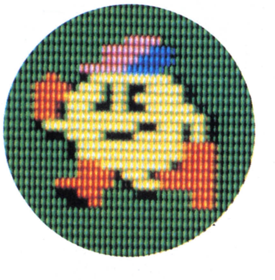
ROUND 4
帰りつくまで油断は禁物!魔法のクツで連続ジャンプしよう

フェアリーランドに無事まいごの妖精を送り届けたパックマンは、お礼に羽のはえた魔法のクツをもらったんだ。

この魔法のクツをはくとパックマンは、地面の上でなくてもジャンプすることができるようになる。つまり、十字ボタンを連続して押せば、空だって飛べちゃうんだ。

この魔法のクツを使って、無事に家まで帰りつけば、旅が終わったことになる。けれど妨害に失敗したモンスターたちが、くやしまぎれにパックマンにスルドイ攻撃をかけてくるぞ。

パックマンが空を飛べるので、障害物やモンスターは、コントロール次第でよけることが十分可能だ。けれどフルーツはその分キビシイ場所に出現するので、よーく考えてから取ろうね。



うしろからスー!!

パックマンのうしろをいつも追いかけてくる。ちょっと変わったモンスターがいる。このモンスターは"スー"という名前の、パックランド特有のキャラクターなのだ。



スー

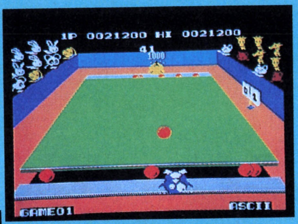
ふだんはパックマンのうしろを、スピードにあわせてウロウロしているけれど、あんまりのんびりしていたり、タイムオーバーになったりすると、パックマンに向かって体あたりしてくるぞ。

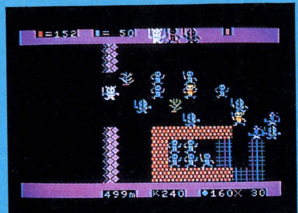
ところでこのスーで、モンスターは全部で5匹。パワーエサの得点も3200点までいただけちゃうというわけなのだ。うまくコントロールして、つかまらないようにね!

ファミリーコンピュータ™がんばる。

ぺんぎんくんwars

HSP-03





※画面はMSXのものです。

恒例、村のドジボール大会。ぺんぎんくんはトーナメントのヒーローだ。今日の対戦相手はネコ、コアラ、パンダ…持ちボール10個を全部相手のコートに投げて、早く自分のボールをなくせば勝ち。でも、相手もどんどん投げ返してくるぞ。タイムアウトになった時は、ボールの数が少ない方が勝ち。トーナメントの優勝も夢じゃない…友だち8人までトーナメントが組めてしまう「ぺんぎんくんWARS」。さあ、最後に笑うのは、誰だ。

予価5,500円 11月下旬発売予定

BOKOSUKA WARS ボコスカウォーズ

HSP-04

時は中世。バサム帝国と戦乱の日々。ついに反撃のチャンスを得たスレン王は、10人の騎士、そして14人の兵卒をひきいて暴君オゴレスのまつバサム城へ乗り込んでいく。騎士も兵卒も闘うことによりきたえられ、たくましく成長していくアクションロールプレイングゲーム。君こそこの壮大なドラマの主人公だ。**予価5,500円**

12月上旬発売予定

3-Dスペース アクションゲーム GEIMOS ゲイモス

HSP-02

高度なワープ機能を持つ敵の要塞由艦フォボス。地球、火星、木星、土星、海王星、冥王星それぞれの星で突如現われ、キミの操る防衛軍最新鋭機ゲイモスに襲いかかる。さあ、フォボスの中央指令室をパルサー攻撃し、太陽系の果てに追放せよ! 画面を上下左右に飛び回れるモードA、コックピット感覚のモードB、攻撃パターンが選べる3-Dスペースアクションゲームの登場だ。**定価5,500円**





驚異の反動アクションゲーム アストロロボ SASA

HSP-01

少年ロボットSASAとその恋人NANAは、今日も元気に訓練中。彼らはなんと、弾を撃った反動で好きな方向に移動できるのだ。しかし、重力や浮力の影響で、動きが思うようにならないことも。練習モードもついた16場面でしっかりテクニックを身につけて、最後のブラックホールでの大決戦で勝利をつかめ! **定価5,500円**





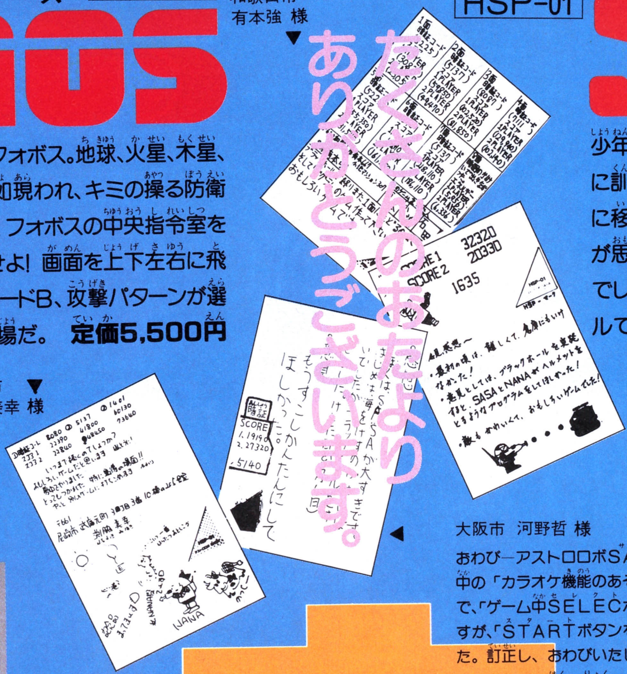
たくさんのおたより ありがとうございます。

和歌山市 有本強 様

尼崎市 渕脇美幸 様

大分市 池永範明 様

大阪市 河野哲 様



おわび—アストロロボSASAの取り扱い説明書の中の「カラオケ機能のあそび方」(18ページ)の説明で、「ゲーム中SELECボタンを押すと」とありますが、「STARTボタンを押すと」のあやまりでした。訂正し、おわびいたします。

ゲームセンターそのままの迫力で、100万点プレイヤー!!!

ASCII STICK アスキースティック

意匠登録出願中!! ファミリーコンピュータ™用



好評発売中 定価8,800円 (送料1,000円)

●部品はすべて、ゲームセンターと同じ、本物! ●性能最高、操作性・耐久性バツグン、迫力満点、オモシロさ100倍! ●接続は、コネクタにさしこむだけ! ●友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう! ●2台そろえて2人であそんじゃおう!

●60年3月末現在発売されているファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジのうち、以下の商品についてはこのジョイスティックは動作しません。ピンボール・ゴルフ・四人打麻雀(以上任天堂)・ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ(以上ハドソン)・けっきょく南極大冒険(コナミ)は動作しないことがあります。

全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

アスキーファミリーコンピュータ情報電話開設! 03-498-0204に電話しよう! ゲームソフトに関する新作情報などが聞けます。

発売元/〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE(03)486-7111㈹ 株式会社アスキー



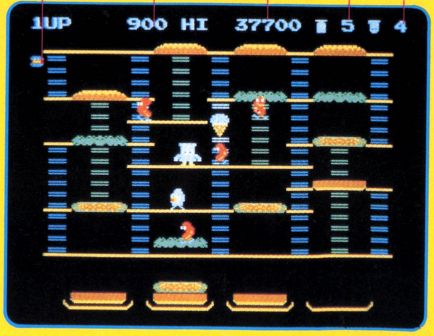
名コック、ピータペッパーのゆかいなハンバーガー作り!!

11月下旬発売予定
ナムコ
4500円

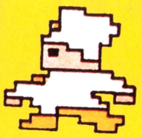
ナムコットよりゴキゲン登場の第11弾は、ゆかいなキャラクタとゲーム展開でゲームセンターをにぎわせた"ハンバーガー"のファミコン版、"バーガータイム"だ。興奮そのままにキミの家のテレビの中で、思いきり楽しんじゃおう

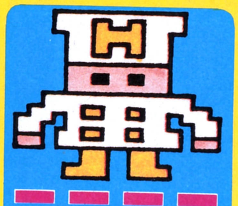
BurgerTime バーガータイム

これが私の調理場!



これがウワサの調理場だ。下にあるのがハンバーガーの受け皿だよ。画面の左上にあるちっちゃなハンバーガーは、キミがいまいくつめの調理場にいるのかを示しているんだ。ここにたくさんハンバーガーをならべれれば、本物の名コックだぞ





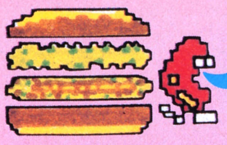
名コックの、ピータペッパーをうまくコントロールしよう!

キミはこの街で、その名も知られる名コック、ピータペッパーだ。ひろ〜いひろ〜い調理場で今日つくる料理はハンバーガー。キミのつくるハンバーガーを、街の人達がワクワクで待っているのダ。

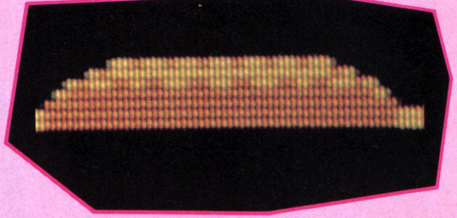
ピータペッパーのコントロールは、十字ボタンでおこなうのだ。ⒶボタンとⒷボタンはともにおトクイの、ペッパーをふりかけるためのボタンだよ。このペッパーの使い方はあとで説明するね。

調理場はヨコ方向は通路で、タテ方向はハシゴで構成されているんだ。通路を歩いているときにくらべて、ハシゴを登っているときのほうが遅くなるけれど、イライラせずにガンバってね。

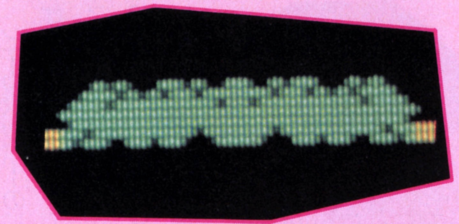
上へ下へとアクセク動いて、みごとリッパなハンバーガーを作って、街のみんなに食べさせてあげちゃおう!! それじゃ調理場へ出勤だ!



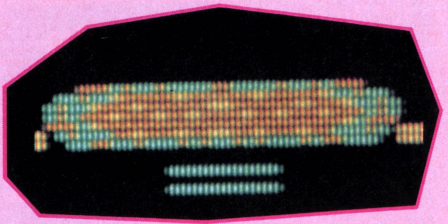
バーガータイム



✿これがハンバーガーの１番上のパン。落とさないことには始まらない



✿みどり色が目にアザヤカ。ビタミンタップリのおヤサイは２番目の具



✿これがメインのハンバーグ。ビーフ100%のゴーカなもの(!?)だよ

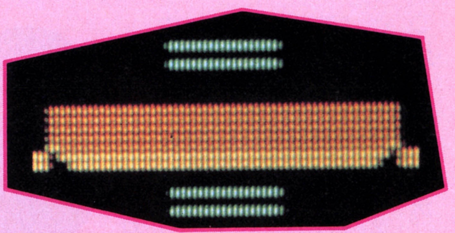
では実際にハンバーガーを作ってみましょう

それではここで、初心者コックのキミのために、先代のピータペッパーからハンバーガー作りの秘伝を伝授してもらっちゃおう。下の調理場の写真と見くらべながら、よーく読んでね。

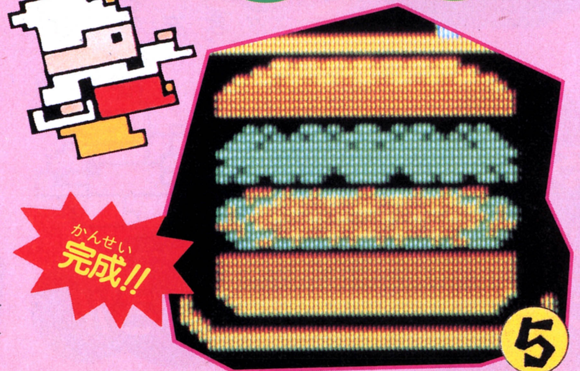
通路にあるハンバーガーの具の上を通ると、その部分が下にグッ！と押し下げられる。そうやって具の全部分が押し下げられると、ボヨヨン!!と1段下に落っこちてしまうのだ。そのとき、そこにまた具があるとそこの具が1段下にボヨヨンと落っこちて、そのまた下に……というふうに、ダルマおとし式になるんだぞ。

ハンバーガーの具は他にも、敵をやっつけるための道具にもなるから、ただやたらに下に落とせばいいってものではないぞ。少しだけ上を通らずに残しておいてというのも、時には有効な手段なのだ。

そして全部の具を受け皿の上に落とせば1面クリアだヨ。



✿こちら１番下のパン。土台もしっかりしたものを使わなくっちゃね



調理場のご案内をいたしましょう

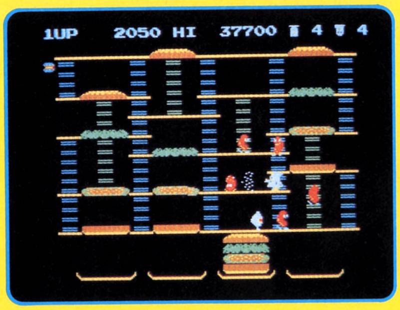
さあ、いよいよ調理場に到着したぞ。ボウシをかぶって、白衣を着て、ドアをあければそこはテレビの画面の中なのダ。

調理場のアチコチに、整然とならんでいるのが、キミがこれからつくるハンバーガーの具だ。具についてのくわしい紹介は上を見てね。

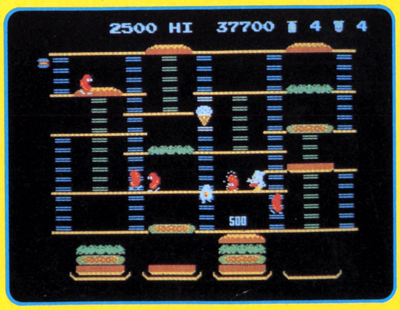
はじめの調理場でキミが作るのは、ヤサイたっぷり！でっかいハンバーグがその下にどおんと入ったハンバーガー。うまく下の受け皿に、具を落として、作りあげよう。

ラウンド2になると少し調理場の形が複雑になる。下のほうの通路は行きどまりになっているから気をつけてね。

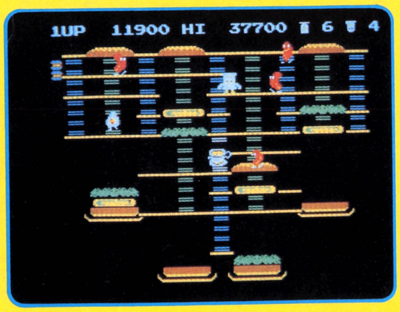
この調理場でキミが作らなくてはいけないのは、こってりチーズのチーズバーガー。この他にもトマトの入ったヤサイバーガーや、どんとおっきなダブルバーガーも登場するんだ。



✿うまくハンバーガーがひとつできたところ。う～んオイシソウ!!



✿半分ぐらいまで完成。上へ下へ右へ左へとバーガー作りなのだ

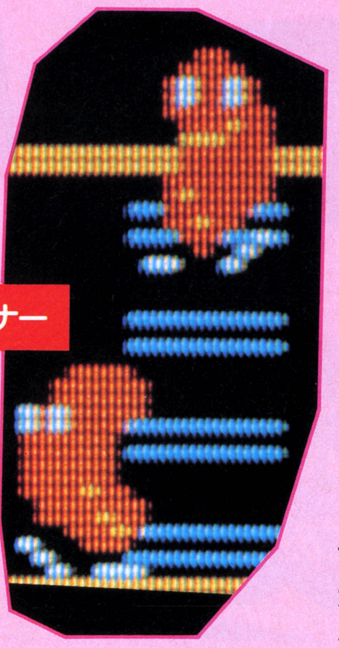


✿これが2つ目の調理場だ。通路もヤヤコしくて難しいぞ

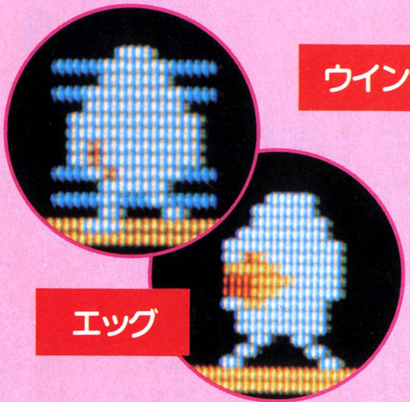
ハンバーガー作りをじゃまするヤツらが調理場をおそった!!



さてキミはうまくハンバーガーを作れているカナ？　えっ!?　なにか変なヤツがいるって!?　あっ、またアイツが調理場にやって来たんだね。ピータペッパーのじゃまをする、ウインナーやエッグ。こいつらに触れると、ひっくり返ってワンミスになっちゃうのだ。しばらく姿を見かけないなと思っていたのに、まったく!!　画面の下から迫って来る敵たちだけど、よく見るとその追っかけのパターンがあるのだ。上下にスルドイやつ、左右にスルドイやつ……、うまく敵をコントロールしよう!!

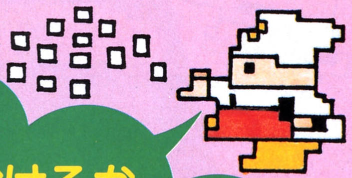


○くねくねしながら迫る赤いウインナー。ちょっと見た目にはカワイイけれど、敵は敵。触れるとミスになっちゃうから気をつけて！



○○黄身のひとつ目小僧が、ちょっとブキミなエッグ。もくもくと、ピータペッパーにむかってやって来るぞ。コワイコワイ！

迫る敵はペッパーをかけるかハンバーガーでやっつけろ!!

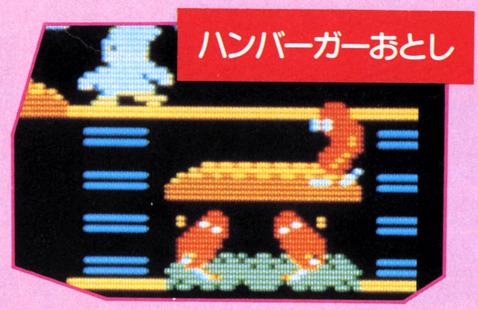


どうしてもじゃまなヤツをやっつけるのには3つの方法がある。1つ目は、ピータペッパーの持つペッパーを、敵に目つぶしにかける方法。2つ目は下側の通路に敵がいるときに、上から具を落としてつぶしてしまう方法。3つ目は、具の上にいる敵をその具といっしょに、下へおとしてしまう方法だ。ペッパーの目つぶし以外なら、敵に合わせて得点がいただけちゃうし、敵を具といっしょに落とすと、具が何段も下に、いっぺんに落ちるぞ!!

○パッパッパ！　音も軽快にペッパーをかけるピータペッパー。けど、ペッパーの数には制限があるから要注意！



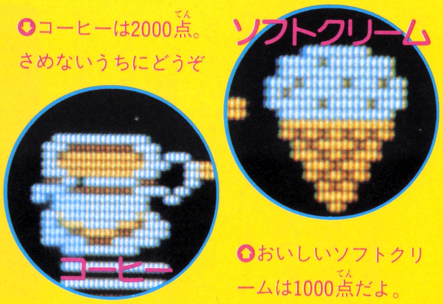
○ペッパーをかけられてジタバタしている敵は、すりぬけることができちゃう！　具の上でやって、落としちゃうのもいい



○ポコペン！なんてオモシロイ音をたてて、つぶれちゃうウインナーたち。具の上にはウインナーものっかってるから、具は2段下まで落っこってしまうのだ♪

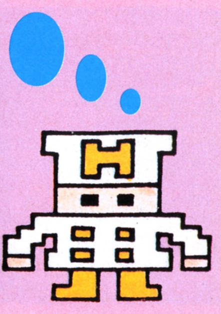
ペッパーの補充はボーナスキャラで

限りあるペッパーを補充するためには、画面まん中あたりに出現するボーナスキャラクタを取るしかない。もちろん、取ればスコアももらえちゃうよ。音楽がなって、出現したら、できるだけ取りに行こうね。バーガーに関係のあるものが出現するよ。



○コーヒーは2000点。さめないうちにどうぞ

○おいしいソフトクリームは1000点だよ。



さあキミもがんばっておいしいハンバーガーを作ってくれたまえ!!



これはもう、本将棋。

●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 ¥4,500

● 全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。



株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9(アルユメビル)

ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段将棋秘伝

※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

1942

12月上旬発売予定
カプコン
4900円



出動命令——敵の飛行部隊を撃墜し、無事空母に帰艦せよ

イラスト／相川修一

10月号のファミマガ特捜隊で、ベスト10の6位になった1942のファミコン版が、とうとう完成したよ。来月中にはキミの部屋でも遊べるはず。ホントに待ち遠しかったね。さて、気になる中身のほうは……!?

1942年、世界は戦いの渦中にある

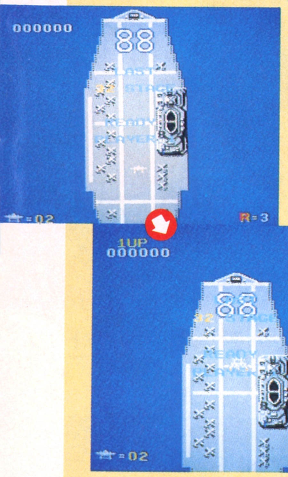
ストーリーはタイトルそのもの、1942という年代をとても意識して作られている戦闘ゲームだ。キミはライトニングに乗りこみ敵の超大型爆撃機を撃墜、自国の空母に帰艦する英雄を演じるんだ。

さあ出撃だ。宙返りをきめて飛びたて！

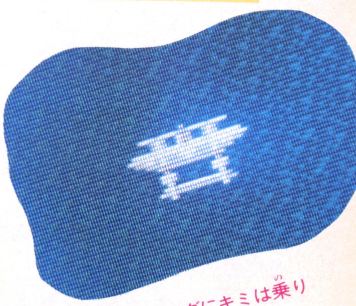
P—38ライトニングは空母より出撃、Ⓑボタンで敵機を撃ち、敵が隠しもっているPOWをとってパワーアップだ。危なくなったらⒶボタンで宙返りをし、全32ステージを制覇しよう！



画面は32のステージで構成され、ゲームが進むにつれ背景は海、ジャングル、草原、市街地へと変化する



各ステージは、ライトニングのカッコいい宙返りではじまる。宙返りはゲーム中に使えば敵の攻撃をよけることができるぞ



P-38ライトニングにキミは乗りこみ敵機と戦い進んでいく

赤水編隊を全滅させてPOWをとれば、戦力アップだ！



赤水編隊の動きにはパターンがある

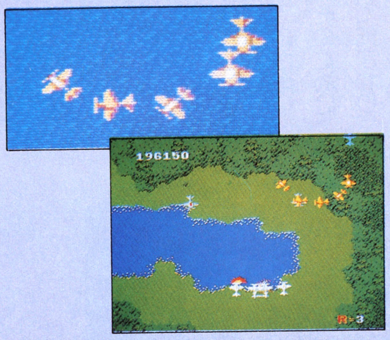
向ってくる敵の小型戦闘機の中に赤いのがいるね。これは赤水というキャラだ。赤水は、必ず編隊を組んで登場する。この編隊を1機残らず撃墜してみよう。その後、画面上にはPOWという文字が表示される。このPOWは、じつはパワーアップキャラなんだ。これを見逃すわけにはいかないね（POWをとると1000点）。

POWには弾が4連になるもの、補助翼がつくもの、画面上の敵をイッキに倒すものなど、全部で5種類ある。

では、どこでどのPOWがでてくるのか……。その秘密は赤水編隊の動きにある。

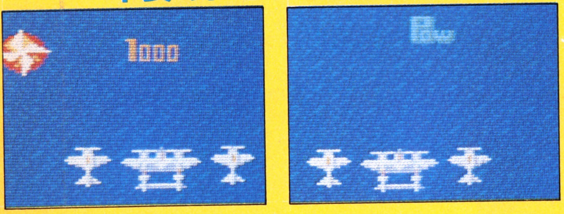


これは、赤水編隊のパターンの1つ。あまりモタモタしていると、赤水は画面から消えてしまうよ



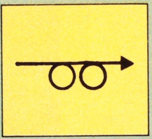
画面に登場した赤水編隊。これは画面上で大きく2つの円を描くんだ。赤水は1機でものがすとPOWはでてこないよ

不要のPOWでも1000点アップ

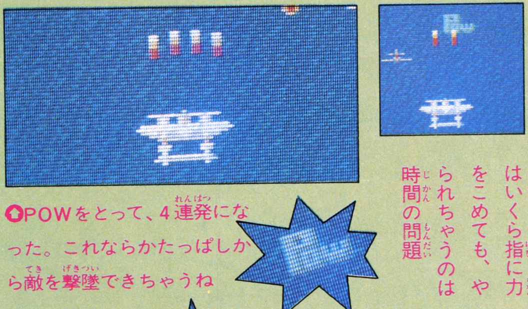


「せっかくでてきたPOWだけど、このテのパワーアップはさっきしちゃったもんね」な〜んてセリフは口にしちゃイケナイ！　不要のPOWでも手に入れれば1000点のポイントアップになるのだ。ちょっとしたボーナスだと思ってもらっておこう

弾が4連発になる Pow



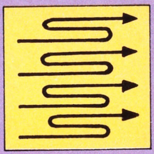
このイラストのような動きをする赤水編隊を全滅させると、ライトニングの弾が4連になるPOWを手にすることができるんだ。



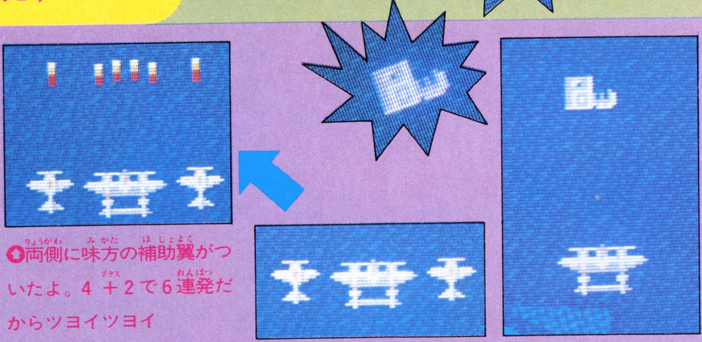
ゲームをはじめたときの、P―38ライトニングは2連発弾だ。これではいくら指に力をこめても、やられちゃうのは時間の問題

POWをとって、4連発になった。これならかたっぱしから敵を撃墜できちゃうね

補助翼がつく Pow



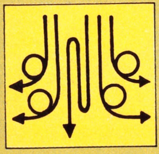
この動きなら、でてくるPOWはライトニングの両脇につく補助翼。補助翼は、P―38ライトニングを守ってくれるし、敵を攻撃もしてくれるんだ



4連発POWをとった状態のP―38ライトニング。それでもやっぱり、まだまだ不安だよね

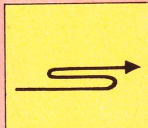
両側に味方の補助翼がついたよ。4＋2で6連発だからツヨイツヨイ

自機が増える Pow

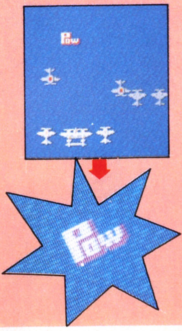


P―38は得点でも増える（2万、その後8万ごと）けど、こんなPOWもあるよ

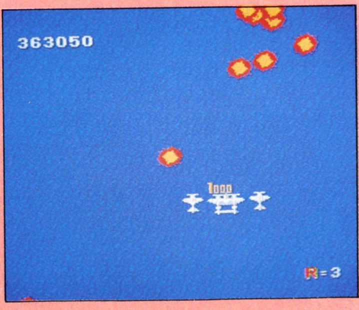
敵が全て爆発する Pow



イラストだけだと、ワリとカンタンにやっつけられそうな動き……のわけないでしょ！　この動きは、画面上の敵を全て消してしまうPOWだ

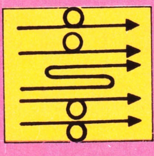


このPOWをとると、画面上の敵と敵の弾がぜ〜んぶ爆発して消えてしまうんだ。見逃すなよ！



敵キャラをひきつけて、POWをとった直後。ホ〜ラ、み〜んな爆発しちゃったんだもんね、ヘッへ

Rが増える Pow



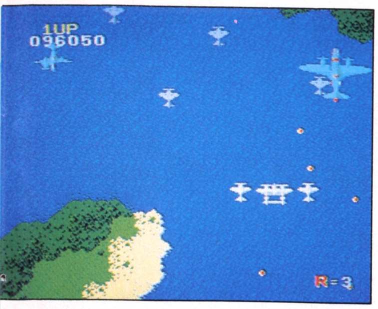
画面右下に表示されるR（あと何回宙返りできるか）を、このPOWで増やそう



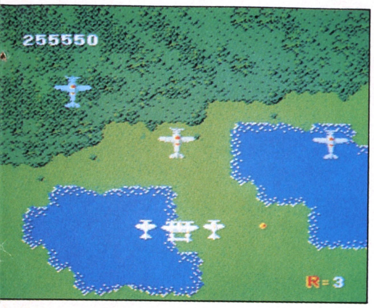
敵の飛行機は11機種ある。動きのパターンを把握しよう!

必勝法は敵の攻撃パターンを覚えること

ゲームが進むにつれて、敵の数が増え、よけるのが難しくなってくるよ。そのためにもパターンを覚えて先まわり。先手必勝でいこう!



○小型・中型・大型の敵戦闘機がいる。まっ、これぐらいだったらこっちも6連発だし、ラクショウ

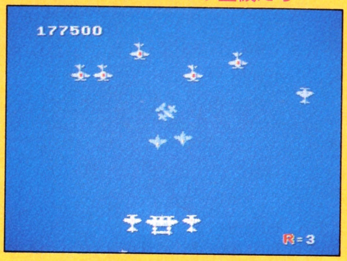


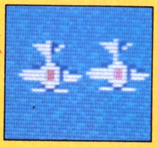
○敵の中型戦闘機がスッと通りすぎていく。今のうちに先手を打たないとやられるぞ

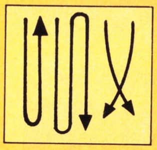
早い動きの小型機

小型機はとにかく動きが細かい。上へ逃げたと思ったら、まっさかさまに激突してくるんだ。ザコだと思ってほっておいたらやられるぞ。

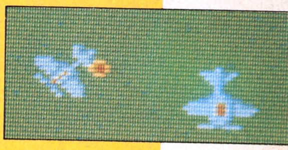
○ウワッとせめてくる小型機たち

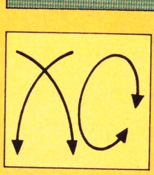




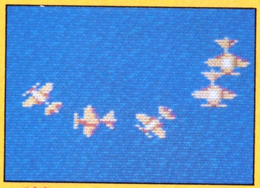


○黒電。次から次へとでてくるやっかいなヤツ。動きのパターンは3つある。必死の体当りも黒電には通用しない。弾でのみ倒して50ポイント

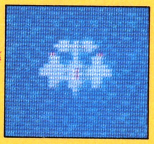


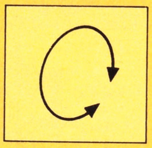


○黒電改。黒電とは色で区別されている。動きのパターンは2つあり、黒電同様、体当りはきかない。撃墜すると50ポイント

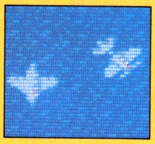


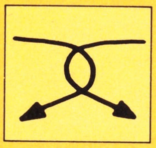
○赤水。いつも編隊を組みPOWを隠しもつ。編隊全滅で500、1機では100ポイント





○一式ジェット・BVD敵の小型ジェット機。クルクル回転をくり返し、画面上をいったりきたりしている。撃墜すると50ポイント

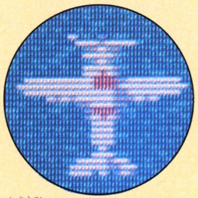




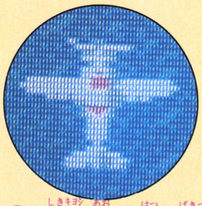
○三式ロケット、フクスケ。動きのパターンには特に注意しなければならない。他の小型機と同じように体当りして倒すことはできない。弾で撃墜したときのみ50ポイント

中型機は画面下から

中型機は4種類。全て画面下より出現、上の方より弾を撃って攻撃してくるので要注意。また、どれも1発ではやっつけられないのだ。



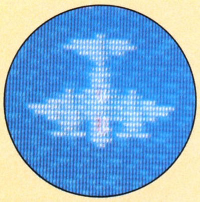
○24式清。4発当てないとダメ(1000)、体当りは5000



○24式清(青)。5発で撃墜(1000)、体当りは5000

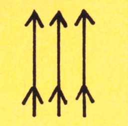


○昇龍(灰)は5発あてなきゃダメ



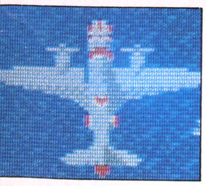
○昇龍(青)は4発当て撃墜(1000)体当りは5000



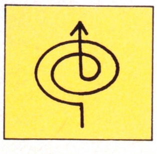


グルグル回転大型機

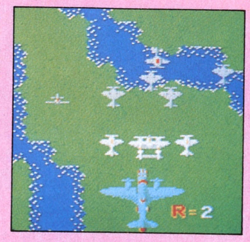
大型機は画面中央で2回転し、画面上に去ってしまう。



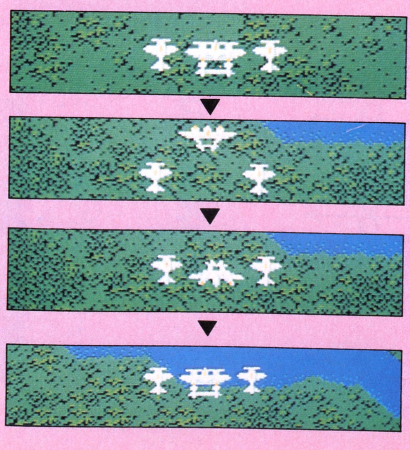
○大飛龍。画面中央に位置し攻撃してくる。8発で撃墜(2000)、体当りは1万点だ



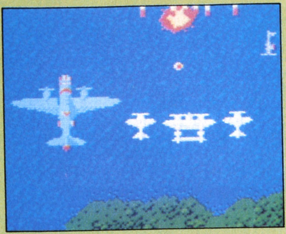
あぶなくなったら宙返り



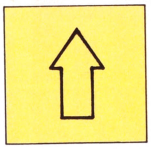
○前も後ろも敵にはさまれ、やられると思った瞬間、左の場合は左側に位置をかえながらⒶボタンで宙返りしよう。敵をかわせるぞ。宙返りはRの数だけ可能だ



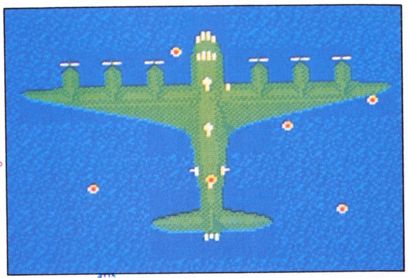
中、大型機には補助翼で体あたり



◆ライトニングが補助翼を持っている場合のみ敵機を体当りで倒すことができる。ただし、自機が巻き込まれぬよう注意しよう。このテが有効なのは中、大型機。小、超大型には通用しない



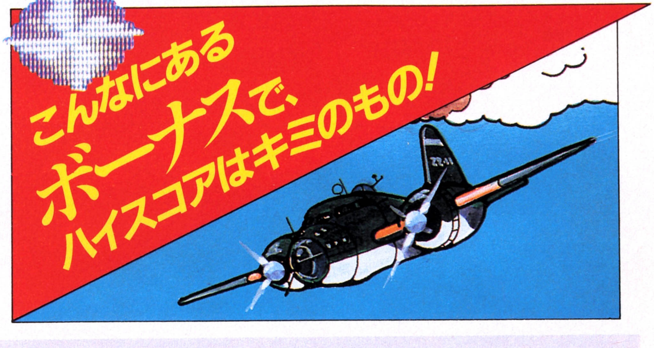
◆亜也虎（2万点）。これを倒さないと先に進めないぞ



超大型爆撃機だ！

超大型機は7、15、23、31ステージで出現。それぞれ35、40、45、50発の弾を当てないと倒せない強敵だ。

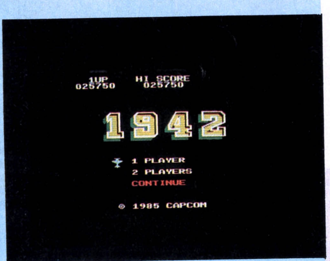
こんなにあるボーナスで、ハイスコアはキミのもの！



楽しさイッパイ！ 1942のボーナス

ゲームのオモシロさはバツグンだけど、もっと高得点をねらいたいというキミのため、"1942"には、こんなボーナスがあるんだ。ぜひ、モノにして、ハイスコアにチャレンジしてほしいね。

コンティニュー機能がついて楽しさUP

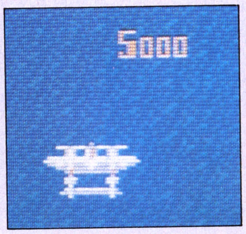


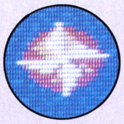
◆1942には、ファミコン版の戦闘ゲームで初めてコンティニュー機能がつく。これさえあれば、32ステージ制覇も夢じゃない！ ホ〜ントうれしいね！

弥七をとって得点UP

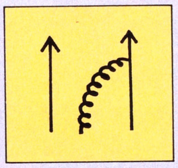
弥七は黒電改がもってくる。数多くやってくる黒電改の中でほかと動きのちがうのが出現したら要注意。これを撃つと、グルグル回転し弥七になる。弥七をとると5000ポイントもらえるんだ。この黒電改は最初200機目、その後150機ごとに出現するよ。

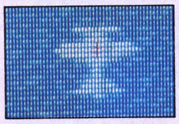
◆弥七をとった直後。5000点ボーナスはありがたい





◆黒電改が化けた弥七だ





◆この黒電改をマーク！

Rを増やして得点UP

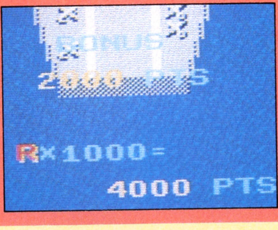
常に画面右下に表示されている赤いRマークは、ライトニングがあと何回宙返りできるかを示してある。宙返りは敵から逃げるときに使うもの。残り数は多いほどいいよね。

各ステージのオワリでは、このRの残り1につき1000点のボーナスがつくんだ。Rを使わず残す勇気、ある!?



◆残りのRが2しかないと、ボーナスは2000点だ

◆POWをとってRを増やした。ヤッタネ、4000点ボーナスだ



◆これが1ステージのオワリ画面"R×1000="と表示される



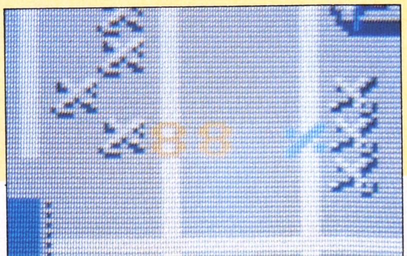
敵を撃墜した%でUP

Rのボーナスと同じ場所、つまり各ステージのオワリにはもう1種類のボーナスがある。それは、そのステージ中で敵を撃墜したパーセンテージによるボーナスだ。これは50%以上ならOKで、10段階になっている。100%の場合は、なんと、なんと10万点ももらえちゃうのだ。

●パーセンテージによるボーナスポイント

100 %	100000Pts
99〜95%	20000Pts
94〜90%	10000Pts
89〜85%	8000Pts
84〜80%	5000Pts
79〜75%	3000Pts
74〜70%	2500Pts
69〜65%	2000Pts
64〜60%	1000Pts
59〜50%	500Pts

◆このボーナスは、画面のほぼ中央に表示される。88%の場合は、8000点のボーナス。フムフム、なかなかのもんです



高機動戦闘メカ

ヴォルガードII

合体変身！超シューティングゲーム登場



12月8日発売予定

dB-SOFT

4900円

ファミコンゲームに超大なスクロールシューティングゲームがまた登場した。しかも今までのものと違い、途中で味方機が連結、その上2機合体で変身し、ロボット形態になるというリアルさだ。これはもう目が離せないぞ。

ヴォルガードIIは2機合体してロボット形態に変身する！

MISSION

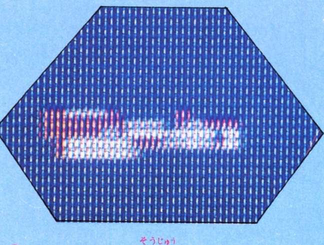
ズイガム・ボルドを破壊し、人類を救え！

時は西暦20××年、巨大コンピュータ〝ズイガム・ボルド〟と人類との戦いが今、始まった。

ヴォルガードの使命は、遠い星に住む高度文明人が、地球上に設置した巨大コンピュータ〝ズイガム・ボルド〟を破壊することだ。20を超えるエリアにわたる広大な地球を舞台に、きみは仲間たちと力を結集して造りあげた高機動戦闘システム〝ヴォルガード〟をあやつり、戦いをくり広げなくてはならない。

〝ズイガム・ボルド〟はその昔、地球人に文明を数えた高度文明人たちが、やがてまちがった方向に進み始めた20世紀の地球人たちをコンピュータ管理下におき、洗脳するために設置された。しかし重なる世代交代によりその管理下から離れたきみとその仲間は、地球を再び取りもどすために立ちあがったのだ。

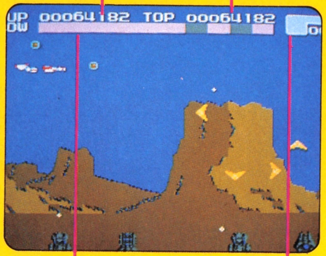
しかしその行く手には、それぞれの思考を持った数多くの敵が待ちかまえている。たった1機の〝ヴォルガード〟を破壊される前に、きみはどこまでたどり着けるだろうか。



これがきみの操縦する〝ヴォルガード1号〟だ。1機のみしかないぞ

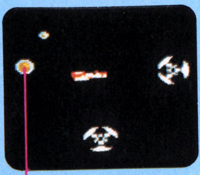
COCKPIT

ゲーム画面がきみの操縦席だ



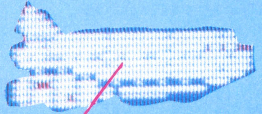
右から左にスクロールしていく画面。右上のダメージメーターは、プレイヤー機のダメージ度数を示し、99を超えるとゲームオーバー。またパワーゲージは、弾を1発撃つごとに減るが、その弾が敵に命中すると少しずつ増える

ヴォルガードII

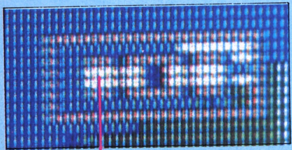


バリヤー
BARRIER

●赤い2つの玉がまわりを回転し自機を守る

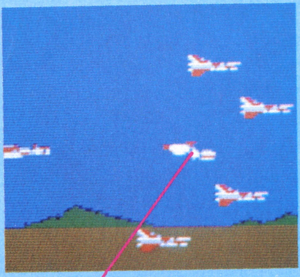


エネルギー船
MARIN



エクストラ
EXTRA

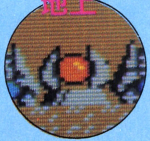
●手に入れればダメージ回復、エネルギー増



2号機
SECOND SHIP

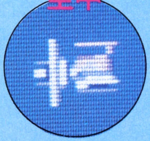
レーダー RADAR

地上



●地上で不気味に光っている赤い目が特徴

空中



●波形に飛んで来る。形が独特でおかしい

OPTION オプション

4つのオプション そして合体変身!!

プレイヤー機が上空に現れるエネルギー船に着艦すると、そのときのパワーゲージの右のほうにしまになった部分がいくつ表示されているかによって、4つのオプションを手に入れることができる。

1つのときはプレイヤー機の弾が連射になり、2つのときは8方向に弾が出るようになる。3つのときだとプレイヤー機の弾がレーザー化され、ゲージが最高のエリアまで達していると、プレイヤー機を守り、敵を破壊する強力なバリヤーがつくぞ。

また、エネルギー船に着艦することによってプレイヤー機のダメージが半減するので必ず着艦しようね。エネルギー船は敵のレーダーを、8個破壊すると出現するよ。

さて、合体変身のために必要な2号機は左の写真のようなフォーメーションの中心に守られ、現れる。接近することで1号機と連結、Ⓑボタンで合体するんだ。元の飛行形態にもどるときは十字ボタンの上をⒷボタンを押していればOKだ。

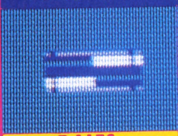
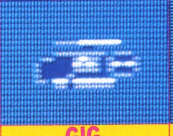
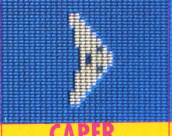
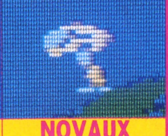
ほかにもエクストラという味方キャラも出現するぞ。

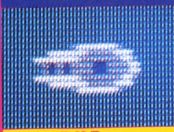
ENEMY エネミー

個性ある敵たちがキミを待っている!

きみの前に出現する敵たちの種類は30数種。地上の建造物はほとんど攻撃はしてこないけれど、空中を飛来してくるキャラたちの攻撃には思わず息をのむことだろう。

それぞれのパターンで攻撃をしかけてくる敵の中には、1発では撃破できないものや、破壊不能なものもあり注意が必要だ。また、キャラの中には出現することに意味を持つものや、いくつかの攻撃パターンを持つものもあるので、ゲームをしながらよく研究しておこうね。

パレス	ピックル	ダパー	ギグ	カパー	ノン	エボシ	ヌーボ
							
PALES	PICKLE	DAPPER	GIG	CAPER	NON	EBOSHI	NOVAUX
プレイヤーと高さが同じになると上下に移動する	ゆっくりとプレイヤーと同じ高さになるように移動	4種類の攻撃パターンを持ち、それぞれ得点が異なる	空中静止、方向転換をする。ヘリコプターのような敵	ダパーと形状は同じだが得点が異なっている	飛行してはストップするというフェイントをかける	らせん状に飛行し放射状に3発、弾を発射する	地上を放物線状に高くはねながら接近してくる

ビルプ	ドング	ダナシ		アダパー	カサック	マウストン	タルカス
							
BILP	DONG	DANASHI SON	DANASHI MTM	ADAPER	KASSCK	MOUSTON	TARLKAS
破壊すると画面上のキャラは高速で左へ脱出していく	オレンジの玉の中から出現する。地上を歩きまわる	岩のように飛来する。右のダナシを中心に回転もする	自機の動きにあわせ、他のダナシをともない接近	撃たれると長さのびる、カベのようなキャラ	2つのあいだにバリアをはった飛行物体。集団で出現	ズイガム・ボルドの近くに来ると高速で通り過ぎる	ヴォルガードと同じ大きさのロボット。地上を歩く



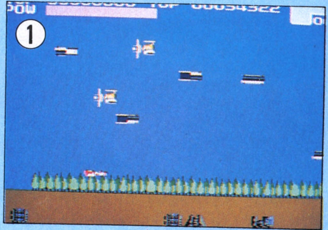
✪タイトル画面。4つのレベルを選択することができ、各レベルのハイスコアが表示される

GAME START

ズイガム・ボルドに向かって出撃だ!!

前の2ページで"ヴォルガードII"のふんい気はつかめてもらえたかな? それではいよいよ、ヴォルガードに乗りこみ、ズイガム・ボルド目指して出撃しよう。

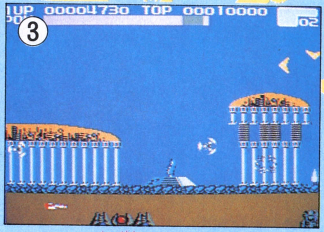
はじめにヴォルガードの持つ武器は地上用ミサイルと対空ミサイルの2種。これをⒶボタンで同時発射することができるんだ。ここではエリア1のズイガム・ボルドに遭遇するまでを順に追ってみた。まだ登場する敵の種類も少なく攻略は難しくないぞ。ダメージに注意してがんばって!!



✪レーダーが2機飛来して来た。撃破してエネルギー船を呼び出そう



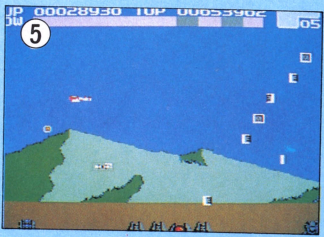
✪ピックルはこちらの動きにあわせた動きをするので要注意



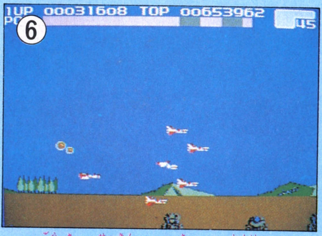
✪ダパーが出現。サインカーブを描き飛来するが攻撃力は弱い



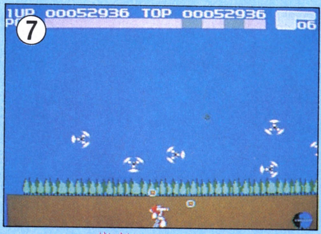
✪パワーが一番上のゾーンまで到達。エネルギー船からのバリヤーで補強



✪アダパーに触れればアウトだ。バリヤーもここでは逆にジャマ者となる



✪2号機が接近して来た。連結すれば攻撃力は倍増、合体で防御もアップだ



✪ロボット形態になるとダメージを受けにくくなる。うまく利用しよう



✪いよいよズイガム・ボルドとの対決。勝利の女神はキミにほほえむか……?

AND……

そしてキミを待つ数々の画面が……

エリア1を無事クリアしたきみの前には、さらに次のエリアが待っている。さまざまな風景をバックに、数多くの敵を撃破していかなくてはならないぞ。

また、いくつかの不思議な現象もきみを待っている。下の写真のキャラや、ひそやかに流れている10万点ボーナスのウワサ。そしてどこかにある1000万点ボーナスなどがそれだ。ゲームの進行とは直接関係のないこれらも、スコアが勝負のゲームの上ではぜひ見つけ出したいことがらばかりだ。

ズイガム・ボルドを倒し、謎を見つけだし、みごとに地球をとりもどそう!!



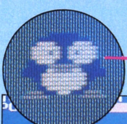
✪大ピラミッドの神秘を背景に、キミは謎を見つけられるか? スフィンクスもいるんだ



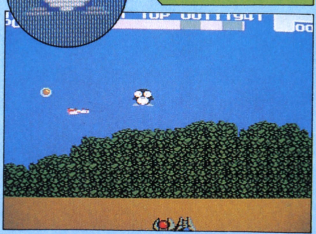
✪氷河地帯の白い山脈がまぶしい1シーン。世界各地の情景が目に浮かぶようだね



✪ギリシャの神殿? おごそかなふんい気の中に、失われた正しい文明があるかも……



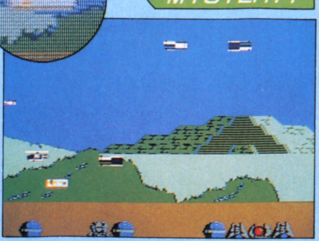
ミステリー2 MYSTERY2



✪エネルギー船との遭遇後、とつじょ出現のペンギンくん。いったい正体はなんなんだろう?



ミステリー1 MYSTERY1



✪これはなんとコントローラ!? いったいどういう意味なんだろう。ボタンの色が違ってるし…

11月21日発売予定・東芝EMI・4900円



パチコン

パパよりうまくなれるかな？

チーンジャラジャラの音を聞けば、誰でも一度は遊んでみたいと思うパチンコ。でもお店に入れなくてクヤシイ思いをしているキミに絶対のオススメがこの「パチコン」だ。お店の興奮をそのまま家で味わえちゃう、超目玉ゲームなのだ！

パチンコ屋さんで大人気の2種類の台☆

このゲームでプレイするパチンコ台は、「ブラボー10」「キングタイガー」の2種類。18歳未満のキミにはちょっと縁のないことだけど、この2台はパチンコ屋さんでものすごく有名な台なんだ。

本物そっくりにシミュレートされているから、クギの角度やチューリップの形、出玉率は5段階に分かれているぞ。

それらの組み合わせでナント240台のパチンコ台がインプットされているのだ！

キングタイガー



⬆となりの台とはチューリップの種類が違うね。どっちの台が玉が出るかなんて、ちょっと見ただけじゃわからない。でもよく見ると1台1台クギの並び方まで違う。ホントに細かいところまでシミュレートされている



⬆下の数字が書いてあるチューリップに玉が入ると、その数字と同じ回数だけまん中の飛行機が翼を広げるんだ。そこをねらって玉をはじき、ちょうど飛行機の中心に玉が入ると大成功！ビシバシ、スコアが上がるよ

ブラボー10



⬆こっちはスロットする部分がキャラクタになっている台だ。フルーツが出たり、グー・チョキ・パーが出たりして一味違ったタイプ。台の色はこのブラボー10もとなりのキングタイガーも、全部で5色あるんだよ



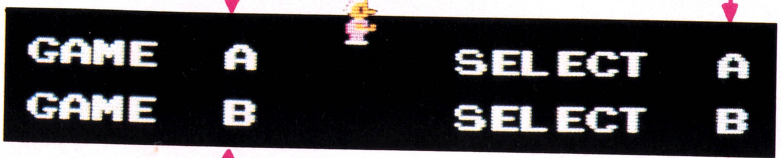
⬆まん中のところに入るとスロットが回る。3つの数字が1、3、5、7、9のいずれかで揃えば、下のOPENと書いてあるところが大開放！ 他の数字でも開くことがあるぞ。まるでスロットマシンみたいでドキドキだ

タイムで競う？それとも個数で勝負する？

パチコンには、4パターンのゲーム方法がある。ゲームモードではコンピュータが選んだ台が出て、セレクトモードでは自分でクギを見て台を選択できるんだ。

また、この2つのモードに共通し、Aを選ぶと3000発の玉を打ち止めにするまでの時間で勝負。Bを選ぶと10分間に何発出せるかを競う個数トライアルゲームになっているんだ。その4パターンの組みあわせで楽しめるわけだ。

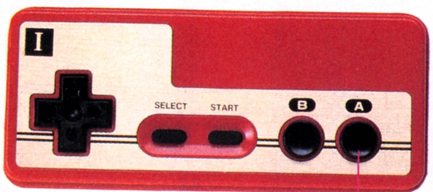
それぞれのコントローラ操作もしっかり覚えて遊ぼうネ。



タイムで競う

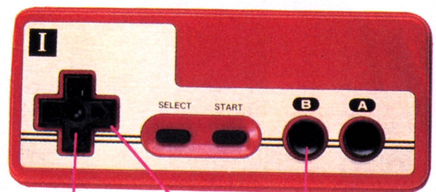
個数で競う

ゲームモード



玉を打つ

セレクトモード

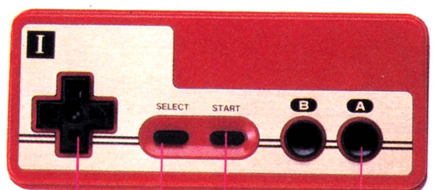


上下で1台ずつ台が変化

左右で10台ずつ台が変化

釘を見る

2モード共通

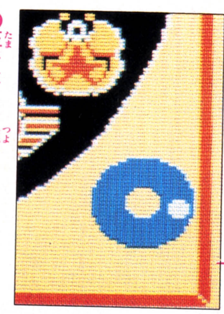


玉を打つ

ゲームスタート

ゲーム・セレクト選択

ハンドルパワー調節



玉をはじく強さはこのハンドル調節にかかっているんだ。ハンドルの中の白い丸が右側にあると玉は強くはじかれる。左側に移動させるにしたがってパワーが落ちる。ほうっておくと勝手に弱くなるので注意しよう

やったネ、これぞ大開放！！

コントローラ操作に慣れ、ビシバシ玉をはじけるようになったら、やっぱりフィーバーしなきゃおもしろくない！どっちの台で大開放させるかはキミの自由だけど、そう簡単にはいかないぞ。

パパと競争して勝てるようになったら、もうキミはりっぱなパチプロだ。

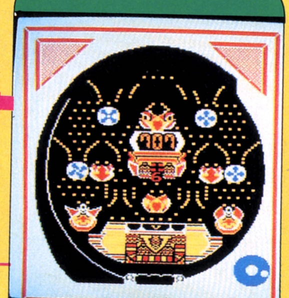
キングタイガー





まさに大開放のまっ最中。このチャンスに玉を打ちこもう！

ブラボー10





Vゾーンの上の数字はラッキーゾーンに玉が何個入ったかを示す



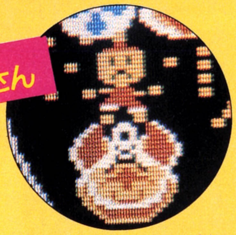
ブラボー10のVゾーンは、同じ数字がそろったときが一番長く開放になるんだ。こんなにみごとに並ぶ確率はかなり低くてじれったいよ



これはエビフライによく似てるけどパイナップルなのだ。数字よりもこっちのほうがいかにもスロットマシーンといったかんじだね

お店の台には絶対いないネ

パチコン





✪なぜか移動しながら笑った顔や困った顔をするよ



✪ブラボー10のスロットと同じキャラ達が勢ぞろい！

HELPキャラ

玉づまりのとき助けてくれるとってもありがたいキャラがいるんだ。





✪これが玉づまりの救世主、アカボー君。十字ボタンで動かし、じゃまな玉をとりのぞいてもらおう。小さくてかわいいけど頼りがいのあるヤツなんだ

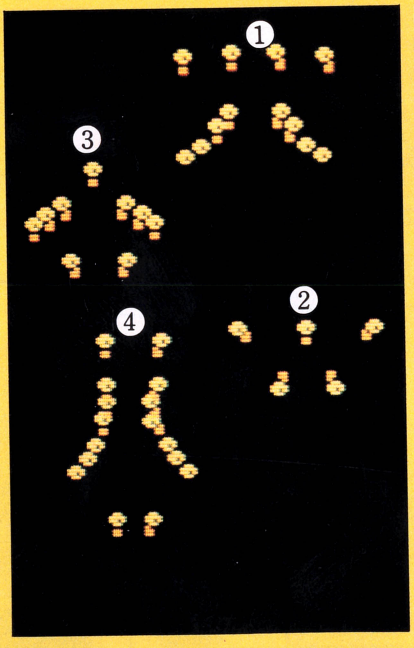
ボーナスキャラ

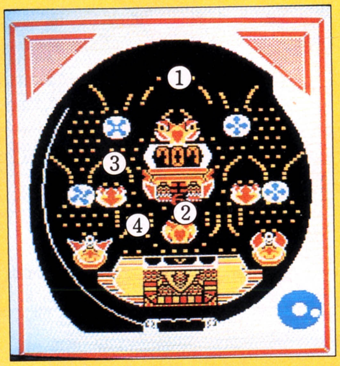
ゲームAでもゲームBでも、一定スコアを出すとボーナスステージに挑戦できるぞ。

ボーナスステージに登場するキャラは台の中を右に左にと移ってしまう。それにうまく玉を当てるとボーナス点が一挙に加算されるのだ！

クギを読めばパチプロだ！

このゲームの特徴はクギを見られるところだね。ただ玉をはじいているだけじゃものたりないっていうキミ。じっくりクギを見ながら研究してみよう。もしかしたらパパより強くなれるかも！





①天クギ

このクギは上のチューリップに入る決め手になる大切なクギだ。外向きに開いているほうがスムーズに玉が通る。

②センタークギ

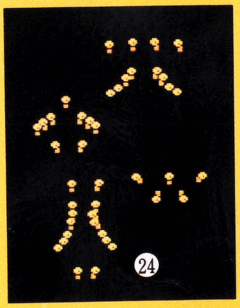
チューリップのま上にあるから当然間が開いてたほうが便利。天クギと同じくらい重要なポイントになるんだ。

③サイドクギ

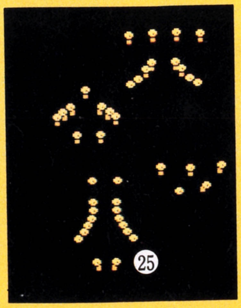
これは下のハカマクギへ玉をつなぐ場所にあるクギだ。一番下の2本のクギは上を向き外側に開いているといいよ。

④ハカマクギ

Vゾーンに玉を落とすときに重要なクギ。右列がきょくたんに内側に折れていると玉は流されてしまうんだ。



✪どのクギも理想的な方向に並んでいるね。めいっぱい玉が出そうだ



✪これもなかなか出そうだけど、センタークギで左側に玉が落ちるかな



✪どのクギも玉が流れてしまいそうな並びになっている。ややダメだね



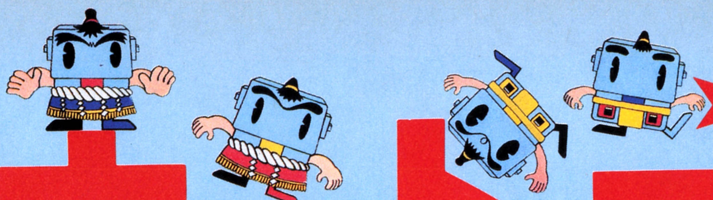
✪う〜ん。これははっきり言って相当腕がないと玉をスラれるだけだろうね。こういう台は遠慮したい！



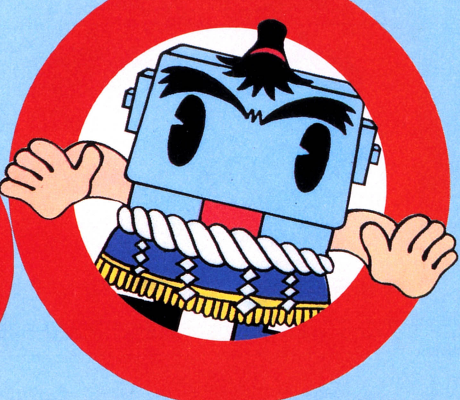
ファミリーコンピュータ™ 傑作シリーズ
＋千円で差をつけろ／ファミコン新時代
CHEXDER
テグザー
12月発売予定
謎の小惑星〝ネディアム〟を探るためのハイパーデュアルアーマー〝テグザー〟で発進。テグザーは飛行状態（戦闘機）から戦闘形態（ロボット）へと状況に合せて形を変えられる高機動兵器。
日本初のアニメーショングラフィックスゲームなんだテグザーが形を変える時、今までとちがってなめらかな動きで変化するんだよ
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F　PHONE044(63)6201
1
日本初の自動照準ミサイル
へエ～
2
もちろん連射もOKなんだよ
3
ふ～ん



■標準小売価格／￥5,500　●このゲームは、株式会社ゲームアーツの許諾を受けて開発したものです。

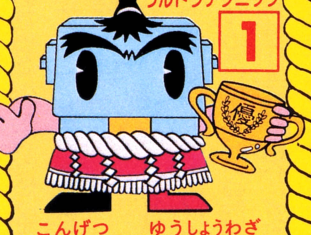


超ウルトラ技(テクニック)50



この秋大人気の「スーパーマリオブラザーズ」と「ドルアーガの塔」。まだ発売されてからそれほど日がたっていないというのに、もうウルテクのハガキが、ドーンと積まれている。そのほか、新しいゲームを中心に、幕下技から横綱技まで、ウルテクは今月も絶好調。ドドーンと50本。さあ、いこうか!!

ウルトラテクニック 1



今月の優勝技

本将棋

なぜだ! なぜ見えなくなるのだ!!

愛知県／森藤正人クン

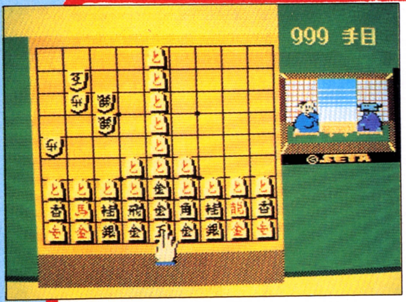
本将棋の画面をよく見ると、右上の手数表示が3ケタまでしか表示されていない。そこで素朴な疑問がわいた。1000手を超えたらどうなるのだろう?

これが地獄のはじまりだった。1000手を超えるのは、意外にむずかしいのだ。とにかく、相手に負けてはいけない。勝ってもいけない。ただ手数を増やすだけ。とちゅうでばかばかしくなる。

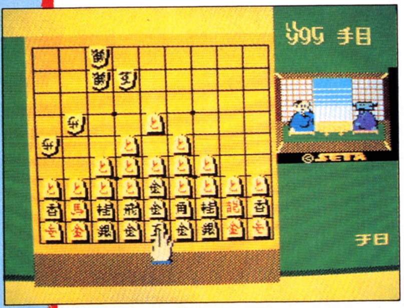
手数を増やすコツは、まず相手の駒を取れるだけ取って、はだかにしてしまうことだ。あとは自分の歩を成金にして、行ったり来たりさせるだけ。無意識に指していると、詰んでしまう。とにかく忍耐のみ。

ついに1000手目。しかし、手数の表示が若干みだれただけで大きな変化はない。そして、1100手。思わずギャと叫んでしまったのだ。

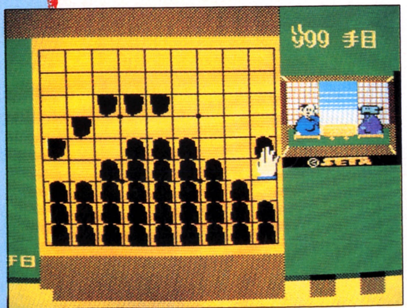
——ということで、今月は、その忍耐力に感激して、優勝技はこれだ!!



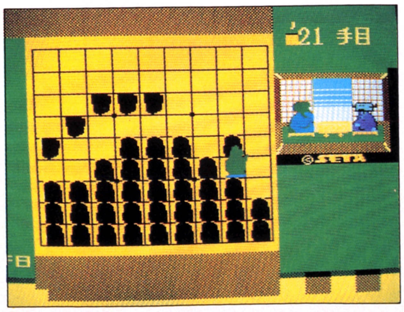
○やっとこさたどりついた999手目。何時間かかったことか!!



○なにやら表示がおかしくなってきたぞ。そろそろかな?



○ギャー!! 駒が真っ黒になってしまった。現在1100手目

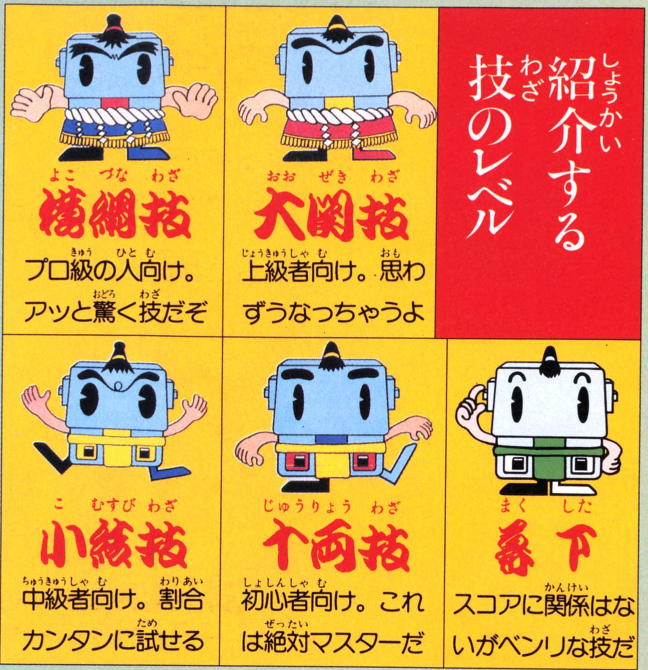


○なおもつづけていると、手と顔まで緑に変色してしまった!?

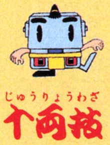
内藤九段もびっくりの将棋ウラ秘伝の巻だ!!

6

ファミコンカセットのなかじゃあ、数少ない思考ゲームの「本将棋」。先月号で紹介した「マッタ」がなかなかかわゆいと大人気。今月号では、堂々優勝技に輝いた前ページのウルテクを含めて、3本掲載だ。とくにウルテク③の最短詰めは、これまで一度も勝ったことのないキミには、うれしいテクだ。



ウルトラテクニック 2



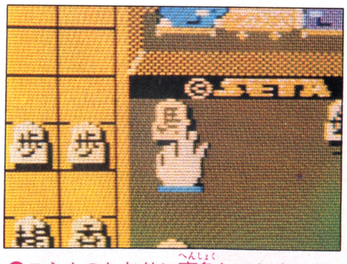
本将棋

持ち駒のところへ持ってくると緑色に!?

神奈川県/荒井淳クン

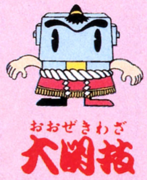
さすがに、ファミマガの読者のなかには、好奇心のつよい人がいる。いつもは何げなく動かしている駒を、画面右下の、持ち駒のところへわざわざ持ってくるとは。何のやくにもたたないことをよくやるものだ。

やり方はかんたんだ。まず駒を成らせなくてはならない。将棋が得意じゃない人は、つぎのウルテクを見て、とにかく駒を成らせよう。駒が成ると、駒の文字が赤くなる。あとは、その駒を、ただ自分の持ち駒のところへ持ってくれば、緑色になるのだ。



ごらんのとおりに変色してしまった

ウルトラテクニック 3



本将棋

おみごとっ!! まいりました。最短の22手詰め

神奈川県/小川俊幸クン

9月の中旬ぐらいからハイスコアルームへ本将棋の手紙が集まりはじめたんだけど、最初は42手詰めぐらいだった。それが毎日寄せられるのを見ていたらだんだん記録は短くなって、とうとう22手までなったのだ。

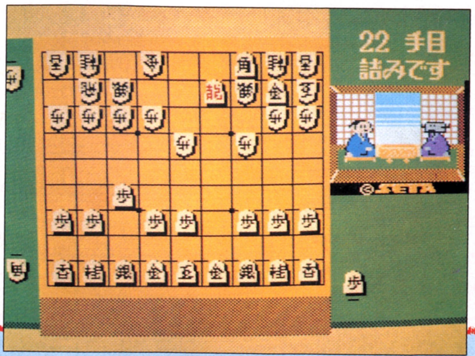
22手といったら、これはもはやウルテクだというわけで、大関技とあいなったしだいだ。

それでは手順を紹介しよう。目の読みかたは右から左へ1から9、上から下へ一から九となっており、☗が自分で☖が相手を表しているのだ。

①☗4六歩、②☖3四歩、③☗7六歩、④☖4四歩、⑤☗4八飛、⑥☖3二銀、⑦☗4五歩、⑧☖4二玉、⑨☗4四歩取る、⑩☖7二銀、⑪☗4三歩成、⑫☖3二玉、⑬☗2二角成、⑭☖2二同玉、⑮☗4二と金、⑯☖4二同金、⑰☗4二飛成、⑱☖5四歩、⑲☗3一角打、⑳☖1二玉、㉑☗2二金打で詰み。

これでキミの勝ちだ。ファミコンは、しばらく考えて負けを認める。

なんとすばやい勝利なんだろう。



本当は21手で勝っているのだが

おまちかねのドルアーガ ウルテク使ってクリアだ

タララッタ　ラララッタラー　タラリラ　ターラ　ラリラ ラーとテーマ音楽にのせて、ゲームスタート

ウルトラテクニック 4 ドルアーガの塔
マジシャンの呪文を読みとるギルの能力

福井県／増永修クン

小結技

フロア4から出てくるマジシャンたち。かれらはとつぜん呪文を放ってくるので、とってもいやな敵だね。柱の間から柱の間へ移動できれば、上下か左右のどちらかに気をつければいいけど、それでもうまくかわすのはとてもむずかしい。

そこでスタートボタンを利用するのだ。スタートボタンを連打すればポーズがかかってゆっくりと動くからだ。とつぜんうしろに出現したメイジが呪文を出してきても、すぐにふりかえって盾でうけることができる。うまくなれば前後からの呪文もかわせるようになるよ。



たいへんだギルのうしろから呪文が放たれた。あぶない!!



ポーズを使うとこんなもんへっちゃらだ。かわすのかんたんだ

ウルトラテクニック 5 ドルアーガの塔
みんなみんなまとめてかかってこい

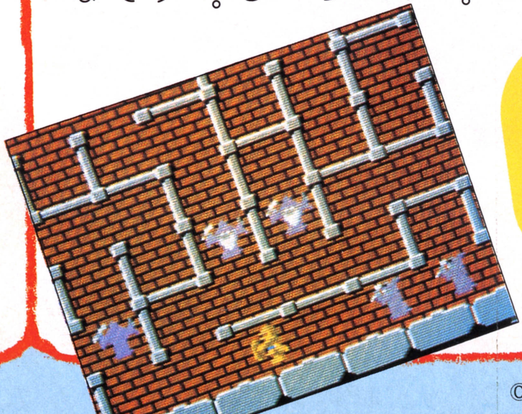
十両技

これは、いやなメイジをまずやっつけてしまいたいが、なかなか出てこないってときに使えるテクだ。

やり方は、柱のところで剣を2、3回ふってみよう。Ⓐボタンを押せば剣をかまえるので、これをくりかえすのだ。そして移動すると、全部のメイジが出てくる。

あとは、近くにいるメイジからやっつけていけばいい。のこりのメイジが何人いるか知りたいときにも使えるね。

でも、いっぺんに全部のメイジが呪文を放ってくるのでくれぐれも注意をおこたらないようにしよう。



メイジを全部出現させたのはいいけど、ちょっとあぶない

ウルトラテクニック 6 ドルアーガの塔
ファイヤーエレメントを早く消してやれ

兵庫県／吉岡武峰クン

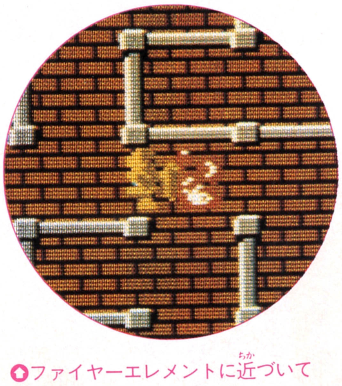
十両技

ドルアーガの塔では、クリアする時間が限られている。あまりもたもたしてはいられないのだ。

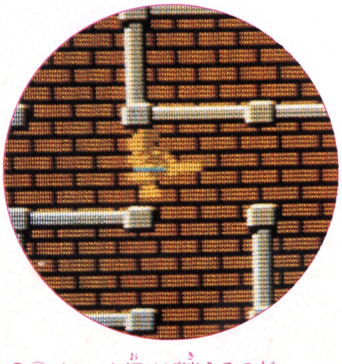
なのにマジシャンのソーサラーは迷路の切れめでファイヤーエレメントになる呪文を出してくる。なるべくマトックを使わずにいきたいのに、ファイヤーエレメントがあるためにとおせんぼさせられてしまう。

これが消えるまで待つのはめんどうなので自分で消そう。ファイヤーエレメントにできるだけ近づいてⒶボタンを押して離すのだ。

すると、剣をひとふりしてファイヤーエレメントを消してしまうのだ。さあ先をいそごうぜ!!

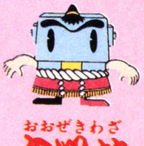


ファイヤーエレメントに近づいて



Ⓐボタンを押せば消えるのだ

ウルトラテクニック 7



おおぜきわざ
大関技

ドルアーガの塔
フロア15に、かくされた2番目の宝があった!!

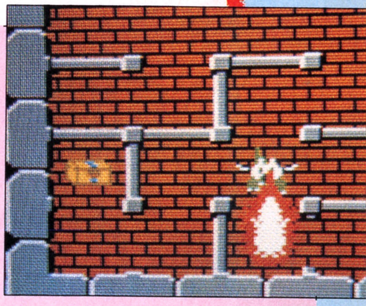
大分県／小埜宗クン

フロア15の宝は、グリーンネックレスだよね。ところが、宝はそれだけではなかったのだ。

グリーンネックレスを取ったのちにブルーナイトをやっつけてしまおう。そしてドラゴンのクォックスとすれちがいながらやられてしまう。そうするとフロア15の2つ目の宝がギルの最初の出現場所に出てくるのだ。

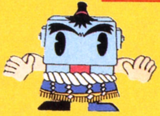
ただしクォックスの炎でやられたんじゃ宝はでてこないよ。うまくクォックスのうしろにまわりこむようにしてやられよう!!

宝の中味は秘密にしておくのでみんなで調べてね。たしかポーションなんとかの薬だったような気がするけど、忘れちゃった。へへへっー。



➡クォックスが炎を吐く前にやられたら、2つ目の宝が出た!!

ウルトラテクニック 8



よこづなわざ
横綱技

ドルアーガの塔
わざとやられて、ギルを増やそうぜ!!

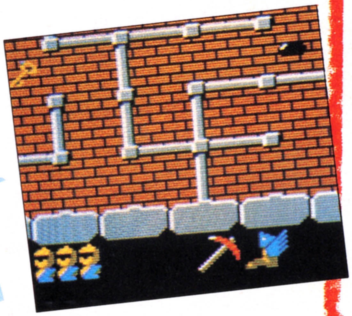
山梨県／天野五郎クン

フロア4にいくまでにギルの人数を5人にしてしまうウル技をおしえよう。

まずフロア1とフロア2の宝を取るのだ。そしてフロア2をクリアしないでやられてしまうのだ。

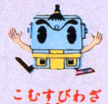
そして、コンティニューモードでフロア1からもう1回やる。そのとき、残り時間を1600以上でクリアするようにしよう。そうするとフロア3の宝を取ってクリアしたときに、ちょっとちがう音楽が流れてギルの残り人数が増える。

フロア3のギルがよみがえる薬もいれると、全部でギルが5人になってしまうというわけだ。



➡フロア4で1度やられてみたところだ。ギルはまだ4人のこっている

ウルトラテクニック 9



こむすびわざ
小結技

ドルアーガの塔
つるはしが2本でパワーは1本ぶんだ

茨城県／鈴木康弘クン

じっさいのゲームにはほとんど役にたたないが、いっしゅん、ムムッと思ってしまう現象がある。このウルテクもその1つだ。

やり方は、まずフロア1でカッパーマトックを出す。そのあとスライムに剣を出さずにぶつかってやられてしまう。

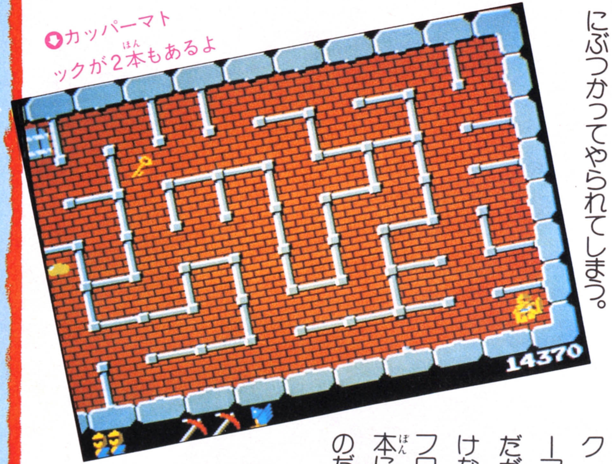
さて、全員やられたらコンティニューモードで再スタートだ。グリーンスライムを3匹やっつけてしまおう。これで準備は終った。

ギルの出現場所にもどって、カッパーマトックを2回使ってしまおう。すると、カッパーマトックはなくなってしまうはずなのだが、なんとカッパーマトックが2本になっている。

じつは最初のカッパーマトックを使いきってしまったときに、2つ目のカッパーマトックが出たので、表示が消えないままになっているのだ。

この技は、カッパーマトック・アンド・カッパーマトックというのだが、1本は表示だけなので使えないし、フロア2にいくと1本にもどってしまうのだ。

ちなみに、この技と同じようなやり方で、シルバーマトック・アンド・カッパーマトックという技もできる。



➡カッパーマトックが2本もあるよ

ウルトラテクニック 10 大関技

ドルアーガの塔 あまりはやく鍵を取っちゃったらどうすればいい

大阪府／山田憲政クン

ギルは上のフロアへ、たくさんの宝を取りながらのぼっていく。でも、あまりにもたくさんの宝があるので、くたくたになっちゃうんじゃないのかな？　なんて変なことを考えながらゲームをやっていた。

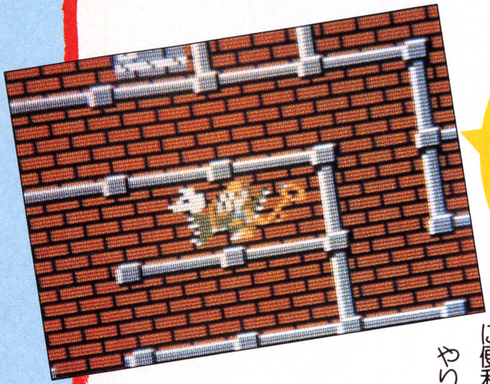
ふと、そういえばギルは、いろいろなものを取ることができるけど、逆に置いたり捨てたりはできないのかな、と考えた。

ポーション・オブ・エナジー・ドレインなどは、まちがって取ってしまうと、もう捨てられない。ところが、なんと鍵を捨てることのできるテクがあったのだ。ただし、ドラゴンのいるフロアでブルーネックレスかパールを持っているときしか使えないが……。

鍵を持っていると、扉の向こうの宝を取れないときなどに便利な技だ。

やり方は、まずドラゴンをギルが最初に出現した場所におびきよせる。

そして、なんども行ったり来たりして、ドラゴンとすれちがうと、鍵を捨てることができるのだ。おぼえておいて損はない。



◎あわてすぎて取ってしまった宝も、ブルーネックレスとパールを持っていれば、ドラゴンをおびきよせ、行ったり来たり。ホラネ

ウルトラテクニック 11 小結技

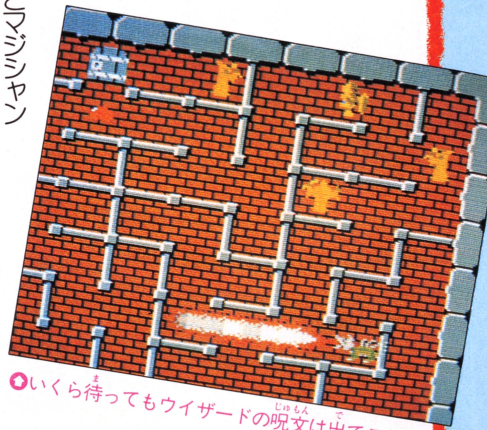
ドルアーガの塔 ドラゴンを使った呪文封じのウルテクだ

大阪府／辻昌宏クン

ウィザードはマジシャンの中でも強力な呪文を放つのでこわい敵だ。彼らの呪文は壁をつきぬけてギルをおそう。フロア19などは、おちおち剣を出してもいられない。いつウィザードが現れるかとビクビクしてしまう。またドラゴンのクォックスもいるのでむずかしいフロアだ。

だがドラゴンとマジシャンのいるフロアでは、1ついいウル技があったのだ。ウィザードや他のマジシャンたちは出てくると呪文を放つのだけども、ドラゴンが炎を吐いた瞬間に出たときだけは呪文を放たないのだ。

タイミングがむずかしいがなれればとっても有効な技なのでせいぜい活用してほしい。



◎いくら待ってもウイザードの呪文は出てこない

ウルトラテクニック 12 十両技

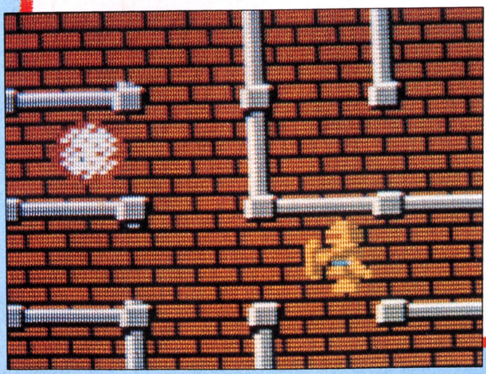
ドルアーガの塔 ウィルオーウィスプのグルグル回しワザ

のこり時間が50秒になると現れるレッドウィルオーウィスプ、40秒になると現れるブルーウィルオーウィスプ。なんでまた時間がないというのにこんな強いのが出てくるのか腹がたつ。

レッドは壁にそって右へ右へと動き、ブルーは逆に左へ左へと動いてギルをおびやかす。ということは……。

カンのいいきみならもうわかったネ。もし壁がつながっていなかったら、ウィルオーウィスプはグルグルと回りっぱなしになるのだ。

シルバーマトックかゴールドマトックを手にいれたらウィルオーウィスプがたってきているまわりの壁をこわそう。あとはグルグル回りを見るだけだ。



◎レッドウィルオーウィスプはここでターンしてまた反対へもどっていくのだ。ここからぬけだすことは不可能なのだ

寒い夜はスポーツゲームでエキサイティングに

ベースボールは先月号でも紹介したが、まだまだあるよ。10ヤードファイトははじめてのウルテクだ。さあ、レッツ・ゴー。

ウルトラテクニック 13 十両技

ベースボール
審判が2人で、なにやら相談しているぞ

千葉県／天野崇クン

ひとつのベースに2人のランナーがいることを、親子どんぶり(?)といって、最初からいたランナーがアウトになるってことを、みんな知っているかナ?

じつは、ファミコンベースボールの各塁審はこのことをよく知らないようで、必ず主審と相談するのだ。

この画面を作るのはちょっとややこしいので、このあとをよく読んでね。

まずランナーをファーストに出す。そして、つぎのバッターが外野にヒットを打たなければいけないんだ。するとファーストランナーがセカンドへ行こうとするので、コントローラの十字ボタンを右に押し、Ⓐボタンを連打する。セカンドへ行こうとするランナーをむりやりファーストへもどすのだ。これで親子どんぶりの完成だ。

このとき、審判が2人でヒソヒソ相談している場面が見られるはずだ。



ファーストの審判が、見なれない人物とひそひそ話してるみたい!?

ウルトラテクニック 14 十両技

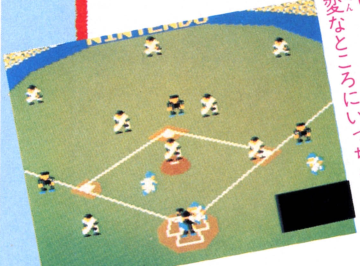
ベースボール
サードはいったいどこで守っているのか

東京都／竹村晃治クン

この珍画面を出すには、守備側のときに、とにかくツーアウトにしよう。ランナーはいなくてもいいけど、それだとちょっと画面がさびしいネ。

さて、ツーアウトになったら、つぎのバッターを三振にしとめなければいけない。そしてすかさず、サードにボールを投げるのだ。すると、左の写真のようになっちゃうよ。

サードはなにをかんちがいしたのかネ。



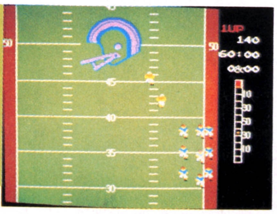
2人のランナーとサードが変なところにいっちゃった

ウルトラテクニック 15 大関技

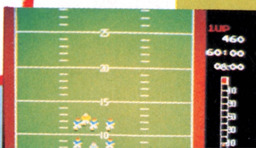
10ヤードファイト
オーイ、相手はどこに行ってしまったんだーい!

群馬県／結城透クン

キックオフのボールをキャッチしたら、すぐに右か左のサイドラインぎりぎりまで横に走ろう。すると、いつもは5人いる相手の選手が何と2人しかこない! 上下左右に動き回れば、相手を1人にすることもできるゾ。これなら1万点のリターン・タッチダウンも楽にできそうだね。



9人やってくるはずの相手が2人しかいない!?



しめた！なんと相手が1人になってしまったぞ

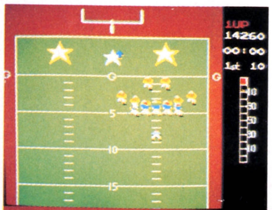
ウルトラテクニック 16 小結技

10ヤードファイト
楽して確実に点をいただいてしまうのだ

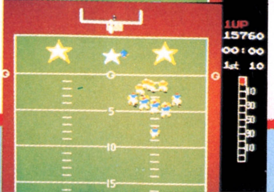
神奈川県／森正宏クン

みんな、どこにタッチダウンをするのがいいか知ってるかい!?

こっちから見て右側の星のあたりが一番いいんだ。なぜならタッチダウンをやったあとのトライ・フォー・ポイントのときに、なんにも考えずすぐにキックするだけでゴールがきまっちゃうからネ。



矢印が最初にまん中に出てくる



すぐにキックをすればこのとおりだ

超ウルトラ技50

あまりむずかしくない、インスタントウルテクだ

ウルテクは、できればおもしろいが、むずかしくて、というキミ。かんたんなウルテクだってあるよ

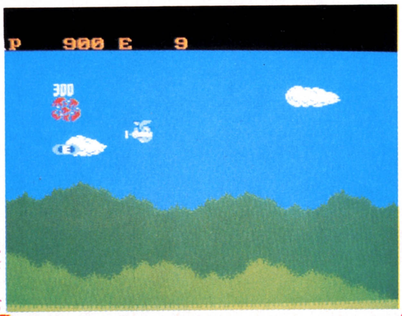
ウルトラテクニック 17 小結技

アストロロボ・SASA
ああ永遠に止まることをしらぬSASA

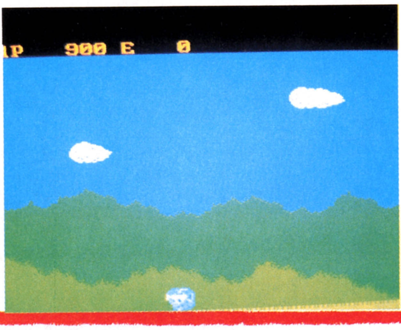
福井県／竹内正樹クン

最初の面でクリアと同時にエネルギーがなくなると、ゲームオーバーにならずに、クルクルとSASAがまわりっぱなしになっちゃうのだ。

まず、風船を1個だけ残して、他は割ってしまう。そして、エネルギーが10ぐらいになったら、最後の風船を割って、エネルギーパックが下へ落ちる前に、SASAのエネルギーを0にしてしまう。すると、SASAはクルクル永遠にまわりつづけるのだ。



⊃エネルギーの残り10で、最後の風船を割った。



⊃クルクルクルクル。目がまわるよう。だれか止めてくれ～!!

ウルトラテクニック 18 大関技

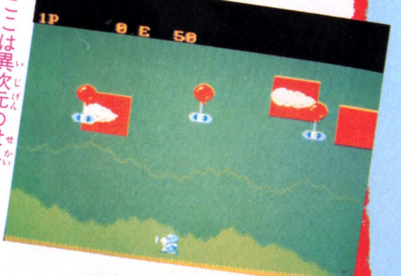
アストロロボ・SASA
どうなっているのだ?? 画面が変色したゾ!!

北海道／矢羽々潤一郎クン

ここはだれ。わたしはどこ。と、SASAが言ったかどうかはわからないけど、この画面には、異様なふんいきが流れている。

こんな変な風景を見たいキミは、ステージ1がはじまったら、ポーズボタンをバシバシたたくのだ。ちょっとむずかしいかもしれないけど、何度もチャレンジして、根性でやってみよう！ きっとできるはずだ。

でも、画面はおかしいけど、ゲームはちゃんとできるんだよ。いつもとちがう風景で、プレイするのも、なかなか楽しいかもね♡



⊃ここは異次元の世界だよ

ウルトラテクニック 19 大関技

ワープマン
爆風とともに去りぬ!? 緊急ワープはこの方法で

熊本県／岡松正輝クン

ワープマンは、メイズワールドとスペースワールドの2つの空間を行ったり来たりしながら、リニアガンと異次元ベムをどんどん退治していくゲームだね。

そのさい、メイズワールドからスペースワールドへのワープドアは、爆弾を使って開かなければならないことは、みんなよく知っていると思う。

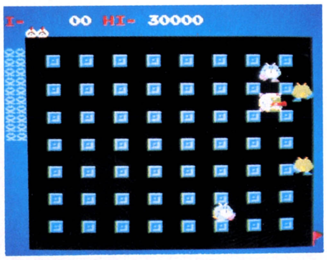
これを安全にできる方法があるんだ。

爆発するまでそばで待っているのは危険だし、ウロウロしていると異次元ベムにやられちゃう。でも早くワープしたいなあ、というせっかちなキミには、おすすめのウルテクだ。

やり方はかんたん。ワープドアの上に立って、時限爆弾をしかければいい。

メイズワールドのきらいなキミも、このウルテクを使えば楽勝だね♡

⊃爆弾をしかけて待っていると……



⊃スペースワールドへひとっ飛び!!



ウル技場外技

☆フラッピー・フラッピーのお手玉遊び　フラッピーを後ろむきに立たせてキノコを投げると画面の上部のレンガにぶつかって、フラッピーはお手玉をするんだ。横むきに立たせてやってみると今度は手裏剣を投げてるみたいだよ。（群馬県／今井史佳クン）★遊んでいるフラッピーの姿がすごくかわいいんだ。

こんなにも隠されていたマリオのひみつをキミに

発表されるやたちまち大人気のスーパーマリオブラザーズ。このゲームにはたくさんのかくれキャラやウルテクがあったのだ。

ウルトラテクニック 20 横綱技

スーパーマリオブラザーズ スクープだ。花火の数はタイムによって

大阪府／村尾英二クン

ポールに飛びついて高得点を出すことにやっきになっているキミ、ポールの後にも高得点のチャンスがあることを知っていたかな。

そう、たまには城の上で鳴っている花火が1発500点になるのだ。

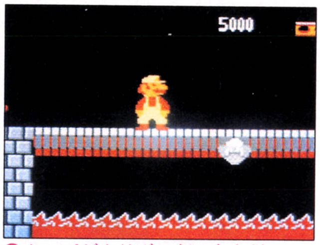
じつは、花火の数はポールに飛びついたときの、残りタイムによって決まるのだ。1の位が1のときは1発、3のときは3発、6のときはなんと6発も鳴るよ。



ポーン。たまやあ〜。花火1発500点！

ウルトラテクニック 21 大関技

スーパーマリオブラザーズ かえ玉にだまされてはいけない。クッパはまだだ



クッパがクリボーだったとは……

やった！ ついに大魔王をファイアボールでしとめたぞ。と思ったらなんとクリボーだ。ワールド1−4の魔王クッパは、にせものだったの？

じつはワールド8−4以外の魔王クッパはすべて何かが変身したにせものなのだ!!

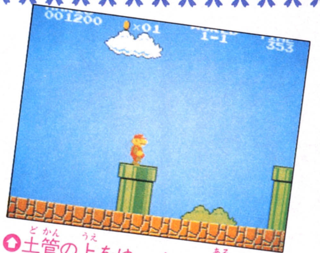
ウルトラテクニック 22 小結技

スーパーマリオブラザーズ いつもの場所にいつもの奴がいないのだ

東京都／ALASKAクン

ワールドがはじまって最初の土管の上をゆ〜っくりと歩く。するとふつうは土管の間にクリボウがいるはずなのにいなぁい。どこへ行っちゃったのかな？

同じことがワールド1−2のパックンフラワーが連続しているとこでも起こるのだ。


土管の上をゆっくりと歩いていくとごらんのとおりです



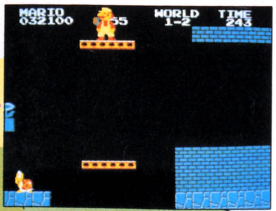
この土管の間にもクリボーがいるはずなんだけど、いないね

ウルトラテクニック 23 十両技

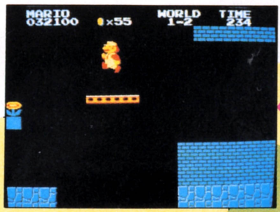
スーパーマリオブラザーズ そしてマリオが降ってくるんだよおう！

東京都／鈴木満利子クン

マリオは下の穴に落ちるとやられてしまう。だけど上は画面から出てしまってもだいじょうぶだ。ワールド1−2から出てくるリフトの上へ行くのに乗る。するとマリオは画面の上へ消えてしまうけどすぐに落ちてくるのだ。



このままだとマリオが上へ行って見えなくなってしまう



でもだいじょうぶ心配しなくても降りてくるのだ

超ウルトラ技50

テクニック

ウルトラテクニック 24

大関技

スーパーマリオブラザーズ ぴゅーんと飛んでけ、マリオのワープゾーンだ!!

愛知県／青山公彦クン

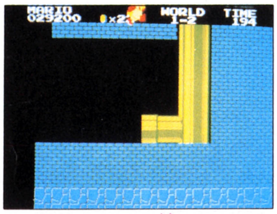
ワールド1−2で上のブロックにジャンプしたら乗っかっちゃった。ワーイと喜こんでどんどん歩いていったらなんとワープゾーンがかくされているではないか。

なんて任天堂は親切なんだ。これで遊びあきたワールドの1と2をとばしてワールド3へイッキに行ける。でも欲ばりなぼくはワールド4に行っちゃうのだった。

ワープゾーンはきっとここだけじゃないぞ、と思って調べてみたら、ありました、ワールド4−2。ワールドの5へ続くワープゾーンがひとつだけ、まあいいか。

他にもう1つワープゾーンはかくされているのだけど、それは自分でみつけてくれ。

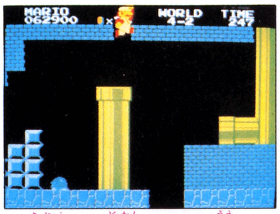
それぞれのワールドにいろんなしかけがあるので、なるべく自分がやりこんだワールド以外はワープしないほうがいいと思うよ。



なんだかもっと先までいけそうだな。先へ進んでみよう……



するとワールド2〜4への近道があったのだ!!



地上への土管をやめて上へジャンプしてみようぜ



やっぱりここにもワープゾーンがあったのか

ウルトラテクニック 25

小結技

スーパーマリオブラザーズ パックンフラワーには恐れずに近づけ!!

神奈川県／小屋原智一クン

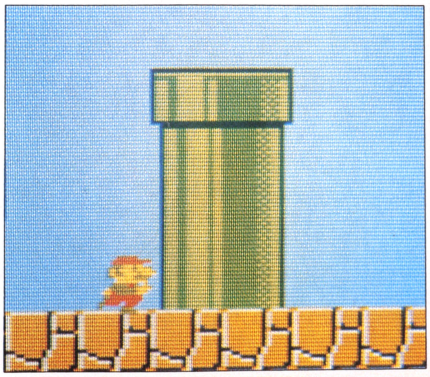
攻撃はしてこないけど、パックンフラワーの存在は、とっても無気味だねえ。土管に乗るタイミングをまちがえると、やられちゃう。

こんなおっかないパックンフラワーを、出ないようにする方法があるんだ。やりかたはなぁんだと思うほどかんたん。下の写真のように、土管の横にぴったりとくっついていればいい。

パックンフラワーが出なくなったら、土管の上に登っても大丈夫。でも、少しでも土管をはなれると、またニョキリと出てくるぞ。

もう1つ方法があるんだけど、これはちょっと冒険。パックンフラワーが、土管の中に入った瞬間に、土管に飛び乗るのだ。これはタイミングがかんじん。

なぜかパックンフラワーが出てこないのだ



ウルトラテクニック 26

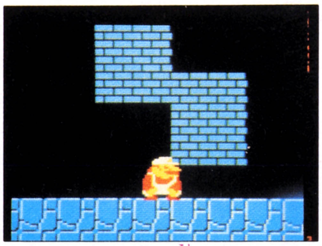
小結技

スーパーマリオブラザーズ スーパーマリオがしゃがんで通りぬけ!?

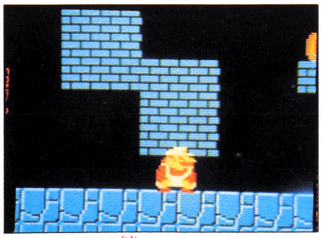
千葉県／近藤英雄クン

スーパーマリオは強くていいんだけど、背が高いからせまいところへ入れないんだよなあ、なんて悩んでいるキミは安心しなさい!!

スーパーマリオが入れないようなところがあったら、少しはなれてⒷボタンを押しながら助走するのだ。そして、右の写真のように、ブロックの寸前でしゃがむと、走ってきたいきおいですべるようにしてブロックの下を通りぬけるのだ。この場所では、上のブロックをこわせば、通りぬけられるけど、先に進むにつれてこの技を使わないと、コインが取れないところがあるので、ぜひ覚えておくよーに。



よっこらしょ!! 腰をかがめて、ブロックの下へすべりこめ!!



つつーっと通りぬけるぞ。でもなんか頭がいたいような気がするなあ!?

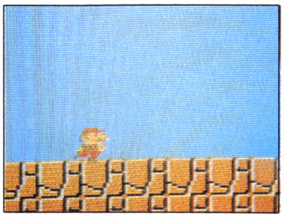
ウルトラテクニック 27
こむすびわざ 小結技

スーパーマリオブラザーズ
急げばまにあうマリオの走りぬけ〜〜

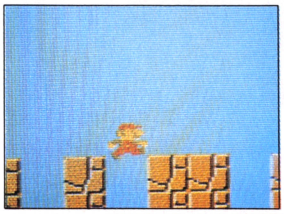
千葉県／近藤英雄クン

マリオと同じ幅の穴などは走りぬけることができるのだ。Ⓑボタンでいそいで走りぬければ、わざわざジャンプしなくてもいいのだ。

なお助走をつけてスピードにのっているときならⒷボタンを押していなくてもだいじょうぶだけど、へたをすると落ちるので気をつけてくれ。



テッテケテッテケと走っていきおいをつけておく



そうすると穴に落ちずにいけるのだ！ すごいだろう

ウルトラテクニック 29
こむすびわざ 小結技

スーパーマリオブラザーズ
マリオが1人増える第3の方法があるよ

群馬県／田部井誠クン

マリオを増やす方法として、1UPキノコを取る方法と、コインを100枚集める方法があるのは知っているね。そして、ジャーン！ 第3の方法だ。

やり方はノコノコやパタパタを蹴とばして、連続8匹はねとばしてやっつけると、マリオが1人増えるのだ。

でも、ただ蹴っただけだと蹴とばされた敵は画面の右に消えてしまうので、とても8匹なんてやっつけられないのだ。踏んだ敵の左側へいったん降りて、Ⓑボタンを押しながらひっくりかえった敵を蹴るのだ。そして蹴った敵にずっとついていくようにしなくてはいけないぞ。

ワールド3―1や5―1でためそう。とくに5―1は2か所できるところがあるよ。



よく見ると5000、8000、1UPとなってるよ

ウルトラテクニック 28
おおぜきわざ 大関技

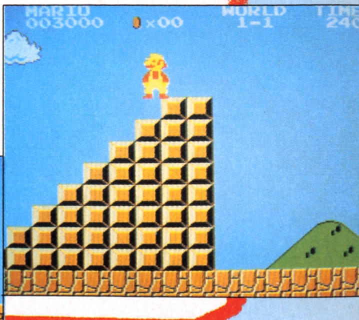
スーパーマリオブラザーズ
高く強くそして速くジャンプをするマリオだぞ！

東京都／吉田武クン

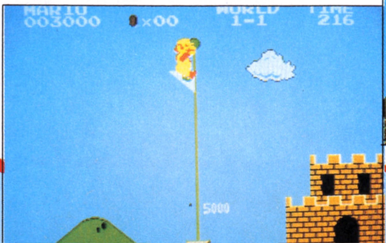
旗のポールは最高5000点ももらえるのだ。点数は低いほうから100点、400点、800点、2000点、5000点となっている。2000点で喜んでいるのはまだ甘い。ここで、いっきに5000点へのジャンプテクニックだ。

できるだけ高い位置で少しでも助走できるように左による。そこからⒷボタンで加速して十字ボタンの右を押してジャンプ！ なんと、旗の上へとびついて5000点が入るのだ。

ここからⒷボタンで加速をつけたジャンプなら悪くても2000点は出せる



うお〜い。ここからのみはらしはばつぐんだぞ〜、と喜びながら5000点だ



ウルトラテクニック 30
よこづなわざ 横綱技

スーパーマリオブラザーズ
見つけた！ウルテク一発コンティニュー

福岡県／久場康秀クン

ワールド2以上でやられてしまったらコントローラのⒶボタンを押しながらスタートボタンを押してごらん。ほらキミのやられたワールドのエリア1からはじまったね。苦労してワールド7あたりにきたのにやられたら頭にくるのだが、これで安心してプレイできるよね。

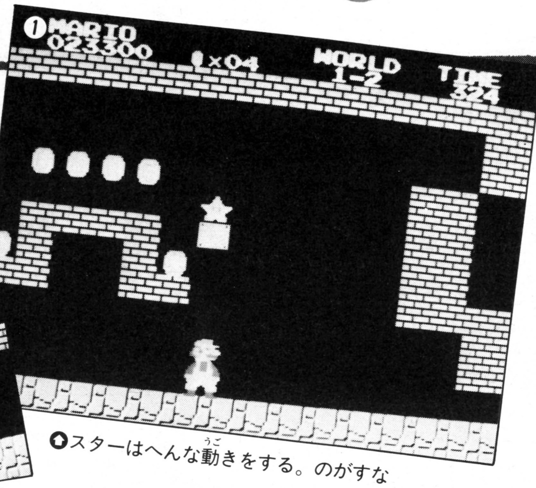
ただはじまるのは各ワールドのはじめからなのでワールド7―4でやられたらワールド7―1からしかできないのだ。でもすごく便利な技だね!!

ウルトラテクニック 31

大関技

スーパーマリオブラザーズ たたけよされれば開かれん マリオは今日も元気だい

大阪府／中森健介クン



⬆スターはへんな動きをする。のがすな

かくれキャラのたくさんあるスーパーマリオブラザーズ。さて、キミはいくつ見つけたかな？　とにかく1つひとつブロックをたたいていけば、いつかは発見できるよ。

だけど、どうしてもさがし出せない人のために、その一部をここで紹介しよう。どうしても全部知りたいという人はファミマガ編集部がつくった『スーパーマリオブラザーズ完全攻略本』(徳間書店、390円）を読むといいよ。

まずは写真❶。ワールド1—2だ。なかなかこのエリアはおもしろいところにスターやコインがかくされている。

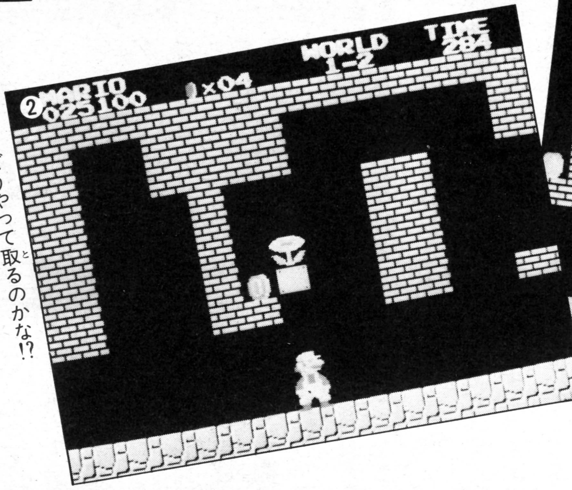
スーパーマリオは上のブロックは壊したりできるけど横のブロックや下のほうは壊すことができない。だから、ブロックが重なっている一番上にかくれキャラクタがあると、みのがしてしまうことがあるのだ。写真は下の2コのブロックを壊して一番上のブロックからスターを出した瞬間だ。まわりのコインを取っただけで満足していたんじゃだめだよ。あるところにはまとめてたくさんあるんだから、気をつけてさがそうネ。

写真❷もワールド1—2のもう少し先に進んだところだ。写真❸は、ブロックとブロックの間にはさまれてかくれていた10コインブロックだ。クリボーたちをやっつけてからもらっちゃおう。

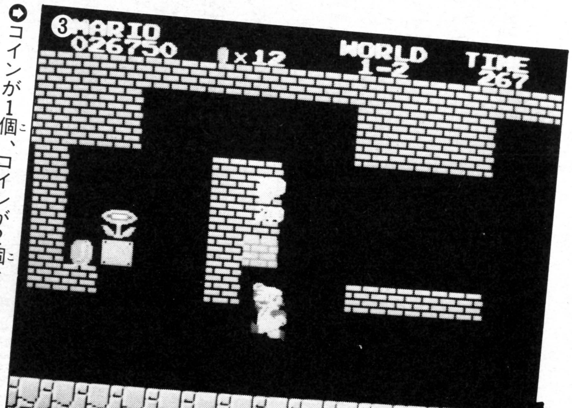
写真❹はワールド1—4の最後のところだ。クッパに気をとられて、見のがしていたひとも多いんじゃないかな？

写真の❺と❻はワールド2—1にあるかくれブロックだ。

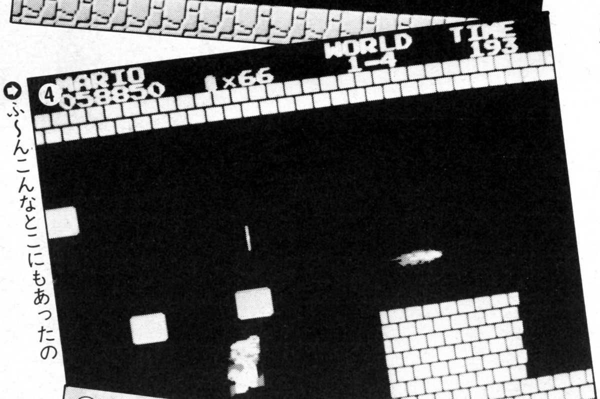
このほかにもたくさんあるから、大いに楽しもうね。



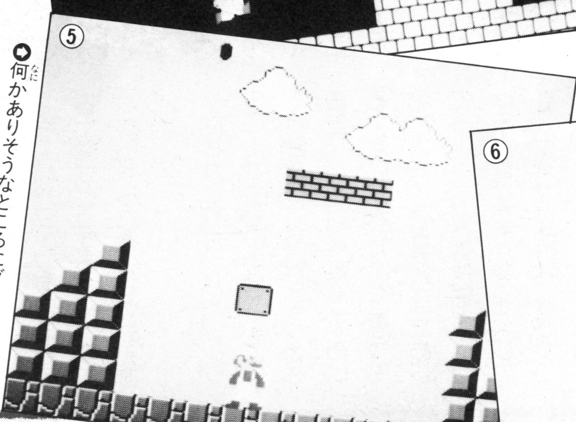
➡はてどうやって取るのかな!?



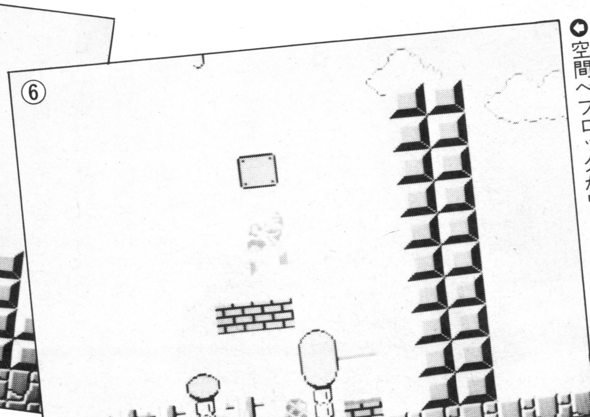
➡コインが1個、コインが2個、コインが…



➡ふ〜んこんなとこにもあったの



➡何かありそうなところにブロックが



⬅空間へブロックがワープしてきた！

ウル技場外技

☆**ワープマン・よみがえるワープマン！**　2プレイでゲームしスペースワールドへワープできる状態のとき、片方がやられちゃっても、もう1人がすぐワープしてあげよう。するとやられたはずのワープマンが生き返るゾ。（香川県／福本佳史クン）　★う〜む、こいつはなかなか便利な技だ。有効に使ってみよう。

ウル技場外技

☆**デビルワールド・ポーズボタンでスクロール脱出！** 画面の端でつぶされそうになったらすぐにポーズボタンを押してみよう。そのまま30秒ぐらいポーズした後にポーズを解く。そうするとスクロールの方向が変わって助かるのだ。（神奈川県／江口靖紀クン）★簡単にできるから、ぜひためしてみてね。

ウルトラテクニック 32 小結技

スーパーマリオブラザーズ ブロックの向こうへファイアボールが……

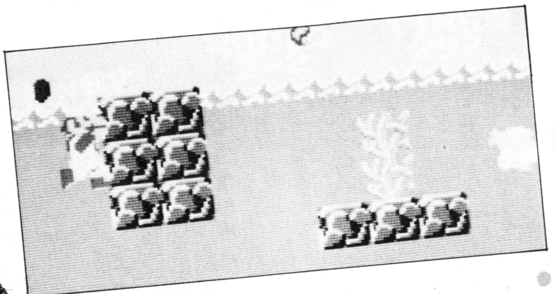
水中面ではⒶボタンを連打しながら進んでいくので、マリオのコントロールがむずかしい。だから、敵より低い位置からファイアボールを投げるのはたいへんだ。そこで、このボールが上へ投げられたらいいのにと思っていたキミのためのウルテクだ。

ファイアボールは、ふつうは、投げると下の方向に飛んでいって、ポンポンとはねかえっていく。

それでは、水中のブロックのま横にぴったりくっついて、そのブロックの方向をむいて投げるとどうなるか。それが、なんと上へ飛んでいくのだ。

どうしてそうなるのかよくわからないが、きっと投げた直後にブロックにぶつかり、上へはねかえっていくのじゃないのかなあ。

このウルテクを使うと、すごいことができる。水面近くにあるブロックにくっついてボールを投げると、いったん水中から飛び出して、ブロックの向こう側に飛んでいくのだ。つまり、ブロックのかげにかくれながら、ボールを投げるといったワザが使えるのだ。また、サンゴもブロックと同じように利用できる。ファイアボールは弧をえがいて飛んでいくよ。



ファイアボールでプクプクをやっつけてしまったぞ!!

ウルトラテクニック 33 大関技

スーパーマリオブラザーズ ドッカーンとオベンリ土管技のごひろうだ！

鹿児島県／平克己クン

土管はマリオの障害物だと思っているキミへ。もっとかしこい人たちはうまく利用していたんだよ。ある特定の土管は地下へつながっているのだ。

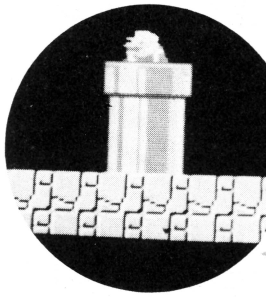
土管に入ると、たくさんのベンリなことがある。ワールド8などは、土管へ入れることを知らないとクリアできないよ。

また、ふつうに進んでいくより地下を行ったほうが近道ができるし、コインがたくさん取れるところもある。

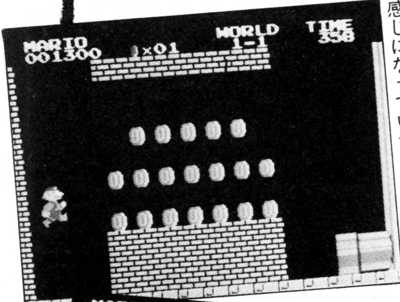
土管への入りかたは、十字レバーの下を押せばいいのだ。でもちゃんと土管のまん中でないと入れないから注意しようね。2、3回マリオを少しずつ動かしながらためしてみたほうがいいよ。

さてパックンフラワーがいる土管はどうするか。中に入ったらやられるのでやめておく？

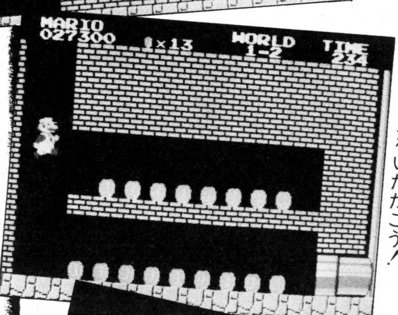
なぜかこれが、パックンフラワーが土管の中に入っているときなら、だいじょうぶなのだ。パックンフラワーのいる土管には入れないと思っていた人も、つぎからはためしてみよう。どこかに地下へ行ける土管があるはずだ（じつは、土管がどこにつながっているのか、というマップは、ウルテク31で紹介した『スーパーマリオブラザーズ完全攻略本』に載っているのだ。



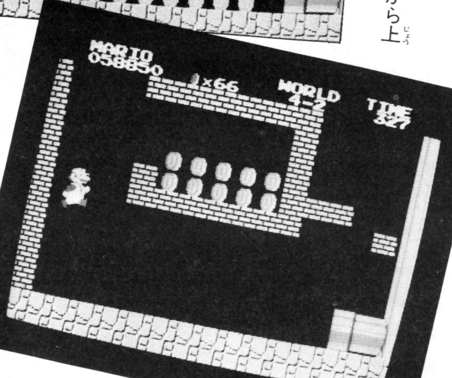
マリオは土管へ入っていく。まるでお風呂みたいだな!!



ワールド1—1の地下はこんな感じになっていたんだぞ



下に降りてジャンプしながら上下のコインをいただこう!



ムッこれは何だ。どうやって取ればいいのだろう？

超ウルトラ技50

テクニック

ウルトラテクニック 34



横綱技（よこづなわざ）

スーパーマリオブラザーズ
1人でも多いほうが心強いのはたしかだ

大阪府／末富守クン

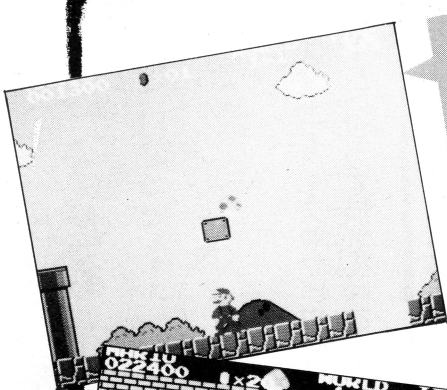
マリオが3人しかいないスーパーマリオだから1UPキノコはとっても貴重だ。

1UPキノコが隠されているブロックはのがさずアタックだ！

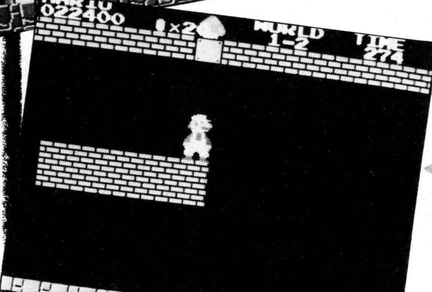
でもマリオが1人増えてしまう1UPキノコだから、なかなか変な場所に隠してあるよ！

ブロックがなにもなく、ただたんなる空間と思われるところや空中にあるブロックのいちばん端などにあったりするんだよ。

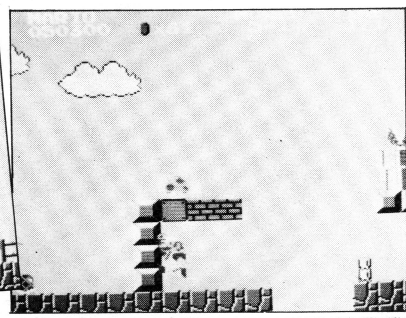
とくにむずかしいのがワールド2―1の1UPキノコの出しかただ。ここは何もないとこでジャンプするとブロックが出現する。そのブロックに飛びのって上へジャンプするとまた何もないところに1UPキノコが出るのだ。ほとんどの人が見つけられないままになっているから、友だちに自慢しちゃおう。



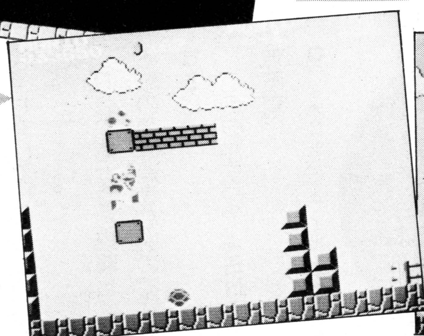
いきなりワールド1―1にも1UPキノコが出たゾ



出したのはいいけど上へいかないと取れないな

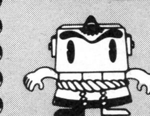


知らずに通りすぎてしまいそうな場所だね



ワールド2―1のここは下のブロックを出してから

ウルトラテクニック 35



大関技（おおぜきわざ）

スーパーマリオブラザーズ
つたのからまる豆の木で雲の上へいきましょう

大分県／橋本悟クン

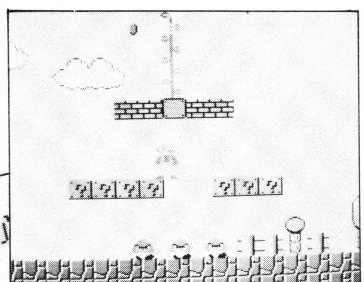
マリオが下の地下面へ行けるのなら、上のほうへものぼっていけるだろう。そのほうが公平ってもんだ。

だから、豆の木が出てくるのがあたりまえだ、というわけで豆の木が出てくる場所を教えてあげないのは不公平なので教えてしまうのだ（ややこしい言いかただね）。

とりあえず写真で示した2か所だけど、他にもあるよ。

豆の木が出たらのぼってみよう。雲の上のボーナスステージに出る。

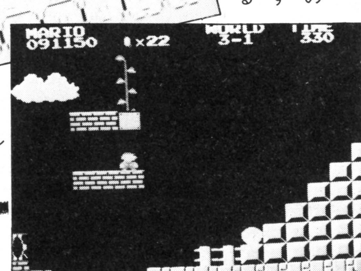
雲の上にはコインがたくさんあり、敵がいないから、とっても気持がいいよ。



ワールド2―1の豆の木はマリオをずらしてジャンプする



コインの取りほうだいだ どんどん取って100個にしようぜ～～～!!



ワールド3―1はジャンプ台を使って

まだまだあった無敵技 今月もドーンと2本！

スターフォースやゼビウスほどではないが、他のゲームにだって無敵技はあるのだ!!

ウルトラテクニック 36 小結技

フィールドコンバット あれ？ スタートボタンは第3の武器なのか

東京都／佐藤直樹クン

ディオロフが弾を撃ってせめてくると、もう上からと地上からの両側の攻撃でたいへん。自分のヘリコプターがあるときは対ディオロフ用に出動させると攻撃が分散されてたすかるけど、ヘリは3つしかない。予備がなくなると面クリアしないかぎり増えないので困るのだ。

そうなると、ディオロフの対地攻撃ミサイルをけんめいによけて、動きまわるしか手はない。

では、このミサイルを消してしまうすばらしいウルテクをおしえよう。

スタートボタンを押すとすべての動きが止まってポーズになるが、そのときにディオロフのミサイルが消える。

よくみてごらん。なくなっているだろう。スタートボタンをもう一度押すと、ポーズは解除されるけど、ディオロフのミサイルは消えたまま二度と現れないのだ。

ディオロフがミサイルを撃ってきたときにはスタートボタンを押しまくれ。もうディオロフなんていないようなものだ!!

このスタートボタンでのポーズ作戦はディオロフの対地攻撃ミサイルだけでなく、機関砲の弾にも通用するのだ。

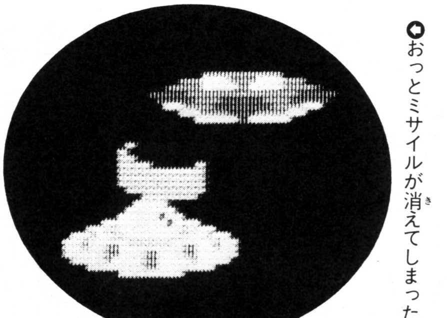
それにまだ、おどろくべきことがある。敵のルイスーT（ヘリコプター）や自分の味方のヘリコプターのミサイルなども消してしまっちゃうのだからすごい。

でも、地上から攻撃してくる敵の弾は消せないので注意すること。

このウルテクでキミはもう無敵だ。



ディオロフがミサイルを撃ったぞ



おっとミサイルが消えてしまった

ウルトラテクニック 37 小結技

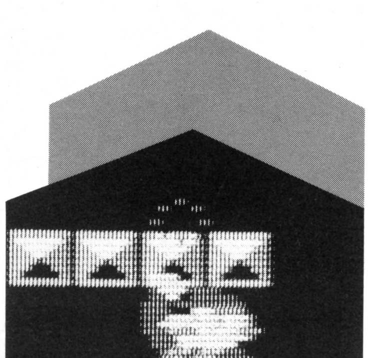
マリオブラザーズ ああついにマリオに敵はいなくなった!!

岐阜県／岡野浩之クン

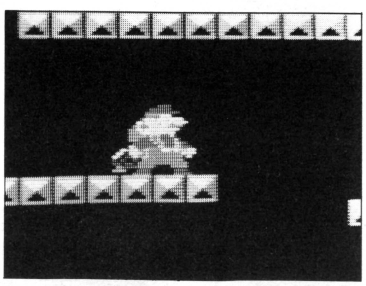
スーパーマリオブラザーズは好評だが、これまでのマリオBROSもがんばっている。

さて、その無敵技だが、まず、赤いファイアボールは一定のコースをぎざぎざに動くので、いちばん低くなるところで待っていて、床をたたいて、ファイアボールを消してしまおう。そして、ファイアボールが消えたところにのぼる。これでもう、この場所では、ファイアボールが復活するまで、無敵になったのだ。

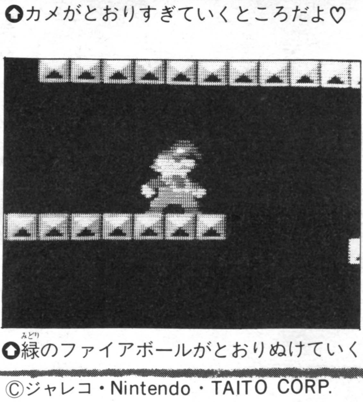
いままでやられていた敵が素通りしていくのを見ながら、あざ笑ってやろうじゃないか。



うまく赤いファイアボールをたたいて消した。ここの床にいけば無敵になれるのだよ。ワァーイ、ワァーイ



カメがとおりすぎていくところだよ♡



緑のファイアボールがとおりぬけていく

6 きびしい戦場のなかにもちょっとした休息がある

じっさいに殺されるのはいやだけど、戦争ゲームはエキサイティング。でも、のんびりやろうね。

ウルトラテクニック 38 小結技

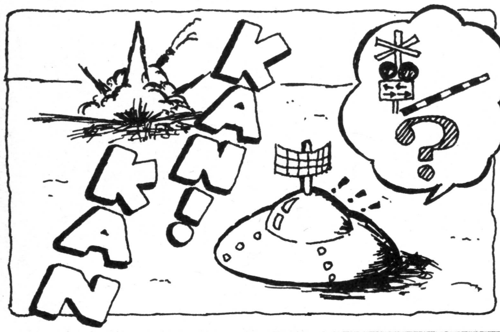
フィールドコンバット どこかで聞いたことのある音楽が流れる

敵をたおし、味方を増やしてどんどん進んでいく。でも長いことやっていると、つかれてくる。それで面をクリアして自分の味方の数が表示されるところでポーズをかけた。

ちょっと遊んでポーズを何回もかけると、敵が旗をふって降りてくるとき、旗だけになってなんだかおもしろいなと思ってたら、音がおかしくなってきた。

バックで流れている曲がきれぎれになって、ついにふみきりのしゃだんきの音のようにカンカンカンと鳴りだしたのだ。

うん、これはかんたんにできるので、ちょっとゲームに疲れたら、キミもぜひためしてほしいと思う。



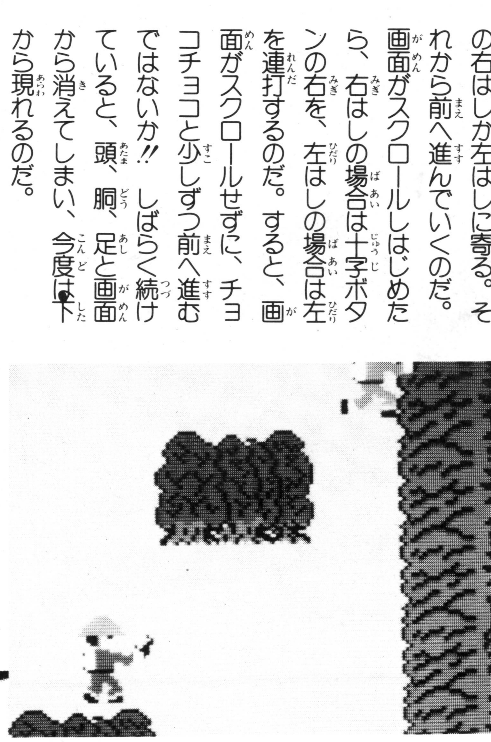
ウルトラテクニック 39 十両技

フロントライン ムムッ、谷間でもワープができるぞ

静岡県／篠原信二クン

先月号の川をワープするウルテクは、川のところまで行かなくちゃだめだから、なかなかむずかしかったんじゃないかな。そこで今回は、初心者のキミにもできるワープ技を紹介しよう。ゲームがはじまったらすぐにできるから、ラクチンだよ。

スタートしたら、まず画面の右はしか左はしに寄る。それから前へ進んでいくのだ。画面がスクロールしはじめたら、右はしの場合は十字ボタンの右を、左はしの場合は左を連打するのだ。すると、画面がスクロールせずに、チョコチョコと少しずつ前へ進むではないか!! しばらく続けていると、頭、胴、足と画面から消えてしまい、今度は下から現れるのだ。



ゲゲゲゲッ!! 顔がないじゃないか。そんなことないって！ ただいまワープ中なのだ!?

ウルトラテクニック 40 大関技

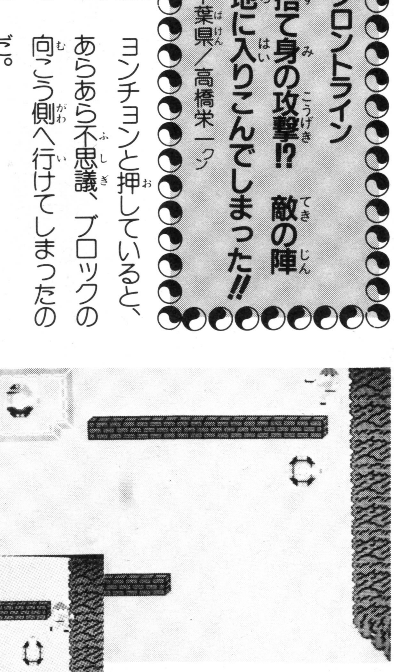
フロントライン 捨て身の攻撃!? 敵の陣地に入りこんでしまった!!

千葉県／高橋栄一クン

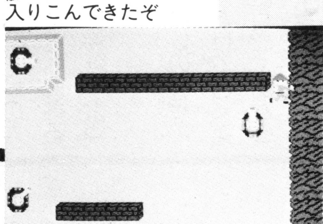
キミはもう軍曹を敵陣の前までつれていけたかな。正面から正攻法でせめていくのもいいけど、ちょっと変わった方法でやってみたらどうかな。

敵陣が見えたら、画面の右はしのこれ以上右に行けないところまで軍曹をつれていく。そして、十字ボタンの右をチョンチョンと押していると、あらあら不思議、ブロックの向こう側へ行けてしまったのだ。

大砲の弾をよける場所がないから、かなり危険な場面になるけど、ときにはスリルを味わってみるのもいいと思うよ。



ついに突入だ!! 敵陣の大砲をぶっつぶせ



だんだん敵陣の中に入りこんできたぞ

ウル技場外技

☆**ロードファイター・追突ショックが少ないぞ** 2プレイでする技だ。1人が十字ボタンの右方向を、もう1人が左方向を押しながらゲームを始めてみよう。(2人共必ず逆方向を押し続ける)。なぜか敵車にぶつかったショックが小さいんだ。(高知県／**浜口匠クン**) ★1コースにすごく効果があるウルテクだね。

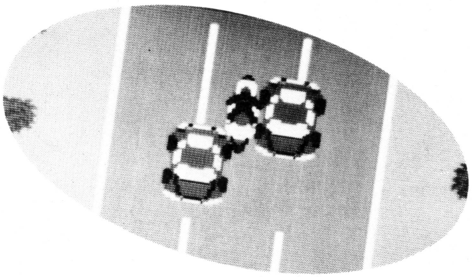
6 単車を愛するぼくたちのジッピーレースだ！

ニューヨーク目ざしてハイウエイをぶっとばし、オフロードもなんのその、進路をじゃまする妨害者も、ぼくらのウルテクで、へへ、どんなもんだい！

ウルトラテクニック 41 小結技

ジッピーレース 2台の車の間に入るのは勇気ある技だぜ

和歌山県／森下直考クン



⬆うわ～、おっかない!! 横からはさまれたら、痛いだろうなあ

レースがはじまったら、すぐに2台の車が並んでじゃましにくるよね。普通はここで左右によけて、なんとかおいこすんだけど、勇気を出してまん中を通ってしまうことができるんだ。

スタートしたら、十字ボタンをそのままにして、Ⓐボタンで加速する。上から並んだ車が近づいてきたら、十字ボタンの右を、ほんの少しの時間、チョンと押す。

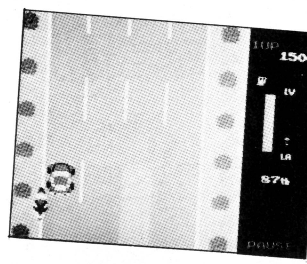
そのまま車が近づいてきても、まっすぐ進んでいくと、完全にぶつかったように見えたのに、通りぬけてしまえるのだ。

失敗しても、スタートしたばっかりだから、すぐやり直せるし、成功したときは、思わず「やったね」と、言ってしまいそう!?

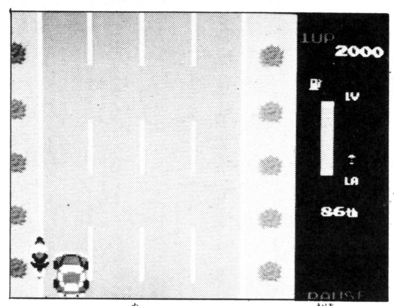
ウルトラテクニック 42 大関技

ジッピーレース 車がよけてくれる?? オンロードに安全地帯発見

愛知県／酒井宏クン



⬆オットットトッ。ぶっかりそうだがだいじょうぶかな



⬆みごとに、抜いたぜ!! これさえ覚えておけば、プロのレーサーも夢じゃない?

この技は、オンロードのカーブ以外ならどこでもできるけど、4車線のときが一番やりやすい。

バイクを、左はしの白線のま上を走らせるだけでOKだ。

このテクを使うと、前から近づいてきた車がガタガタゆれだして、それから、バイクに少し重なっているように見え、最後には、パッとよけてくれる。

その後、車は動かなくなったりして、リタイヤしたように見えるよ。

ウルトラテクニック 43 十両技

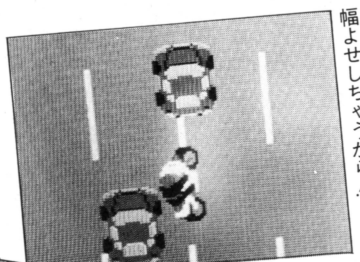
ジッピーレース 車を幅よせしていじわるしちゃおう!!

静岡県／餅田貴弘クン

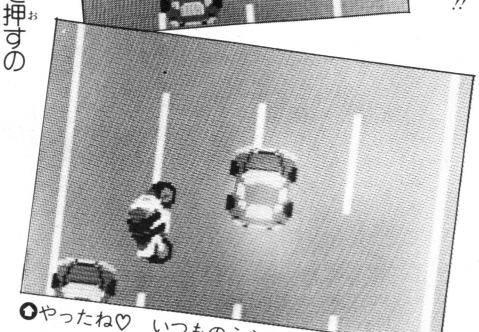
いつもいつも、車にじゃまされて、ストレスがたまっているキミにはピッタリの技がこれだ。

車を抜いたらすぐ、車のいる方向に十字ボタンを押すのだ。すると、バイクの勢いに負けたように、車が遠ざかっていくよ。

本当の道を走っている時は、幅よせなんか絶対にしてはいけないけど、ゲームなら、たまにはこういういじわる技もいいね。



⬆いつもじゃましやがって!! 幅よせしちゃうから!!



⬆やったね♡ いつものうらみをはらしてやったぜ!!

超ウルトラ技50

テクニック

6

えっ、こんなこともできるの？ という技だよ

毎日毎日、ウルテクに明けくれるキミたちに、こんなワザも知ってるかい、というわけで、知っていればベンリなウルテクだ。

ウルトラテクニック 44 十両技

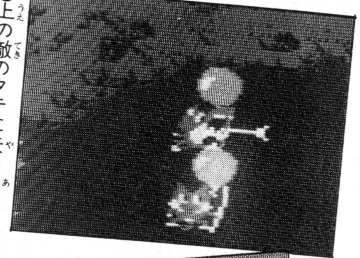
プーヤン
直角に落ちる矢で下の敵の風せんを割る

愛知県／江藤一馬クン

プーヤンのママが発射する矢は、敵のタテに当たると下に落ちてしまう。そして、直角に落ちた矢は、なんと下にいるオオカミの風せんを割ってしまうのだ。

このことを知っていれば、一列にたくさんオオカミが並んだときや、割りそこねた風せんの上に、もう1匹オオカミがいたときなどに、とっても便利だ。

肉がなかなか出てこないときは、この技を何度も使ってきりぬけよう!!



⬆上の敵のタテに矢を当てるようにして、射るのだ!!



⬆下の敵の風せんを割ったぜ!! これを応用すれば一列に並んだ敵に有効だね♡

ウル技場外技

☆スターフォース・黄金のファイナルスター　ファイナルスターが増えて10機になると、残機数の表示が変わるよ。9機までは数字だったのに10機になったとたんに金色のファイナルスターが表示場所に出現するんだ。（岡山県／土井隆司クン）★もっと増えるとドンドン表示が変化していくゾ。不思議だね。

ウルトラテクニック 45 小結技

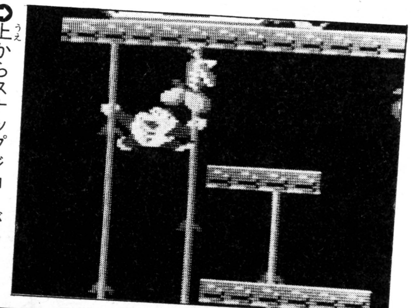
ドンキーコングJr.
頭でスナップジョーをやっつけるのだ!!

千葉県／A・Mクン

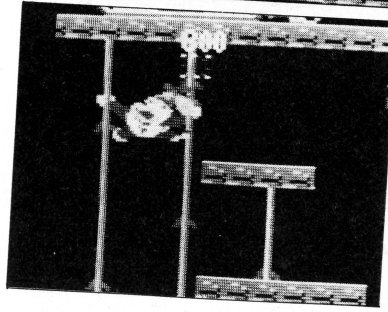
フルーツを落として、点数かせぎをするのが、ドンキーコングJr.の楽しみのひとつだね。

フルーツの下にスナップジョーなんかがいると、さらに高得点をねらえるんだけど、下だけじゃなくって、上のスナップジョーをフルーツでやっつけることもできるんだ。

フルーツのすぐ下にいて、スナップジョーが降りてくるのを待つ。そして、スナップジョーが、フルーツと重なった瞬間に、フルーツを落とすのだ。タイミングがかなりむずかしいよ。



⬆上からスナップジョーがやってきたぞ。それっ!! いまだ



⬆タイミングがあうと、上にいるスナップジョーをやっつけられる

ウルトラテクニック 46 十両技

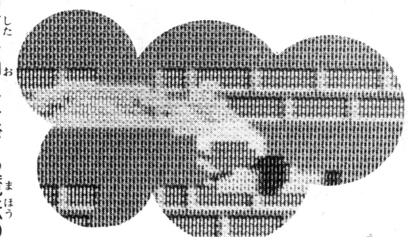
スーパーアラビアン
ジュータンワープで上へいくアラビアン

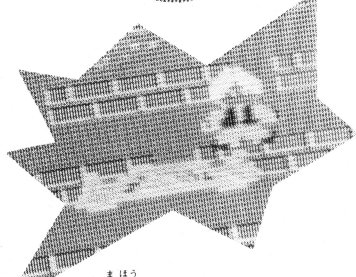
静岡県／松田忍クン

ページ3の魔法のじゅうたんへ飛び移るうまいやりかたを紹介しよう。まず、十字ボタンの下を押しながら魔法のじゅうたんが上にくるのをまつのだ。

そして魔法のじゅうたんがきたところでジャンプをするといい。アラビアンは魔法のじゅうたんをすりぬけて上へいってなぜか乗ってしまうのであった。

⬇敵がこないうちにはらばいになって魔法のじゅうたんをまつ





⬆魔法のじゅうたんをすりぬけてみごと乗ることができた

6 おもわずなっとくの、おもしろ技を知っとるけ

最後は、毎度おなじみのおもしろ技、知っていたって、それが何だといわれりゃ、何もない。でもおもしろいんだも〜〜んという技なのだ。

ウルトラテクニック 47 小結技（こむすびわざ）

ファミリーベーシック
DATA文で短縮コマンドを発見したぞ

和歌山県／藤田宗治クン

プログラムを打ちこむのって、とってもめんどくさいけど、この技を使えばかなり省略して書きこめるんだ。

とりあえず「10 DATA マミムメモ」と入力して、LISTを出してみると、ムより後が英文のコマンドに変化したのだ。

3文字以上のコマンドが、たった1文字で表せるのだから、使わない手はない。DATA文で打ちこんで、後からDATAだけ消せば利用できるよ。

でもどの文字がどのコマンドに変わるのかな？



⬆DATA文で「マミムメモ」と入力すれば



⬆なんと英文のコマンドに変わったのだ

ウルトラテクニック 48 十両技（じゅうりょうわざ）

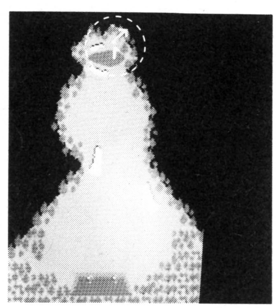
ゴルフ
ゴルフボールもワープする時代なのだ!!

愛知県／高田浩司クン

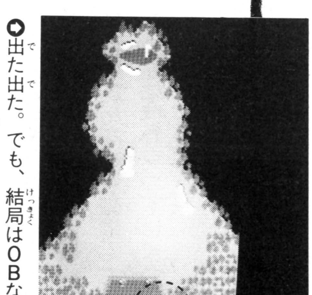
ところは第1ホール。グリーンを大きく飛びこえてOBぎりぎりのラインまで、ボールをもっていくのだ。

そして、グリーンとは反対方向にボールを打つ。すると、ブーンという音とともに、下からボールが出現するのだ。

でも、見えるだけで結局OB、元の位置から打ちなおしになってしまう。ちなみに、ワープに一番適したクラブは、セブンアイアンだった。



⬆第1ホールの一番はしにボールをおいて、上にショット!!



⬆出た出た。でも、結局はOBなんだよね。打ちなおしだよ。

ウルトラテクニック 49 十両技（じゅうりょうわざ）

4人打ち麻雀
半荘終了の表示が、中国語に変わる??

東京都／小野政之クン

麻雀ハ中国ノ遊ビアルネ。ヤッパリ麻雀ハ4人打チガ本当アルネ。

ワタシ、アルヒオモシロイコト発見シタ。

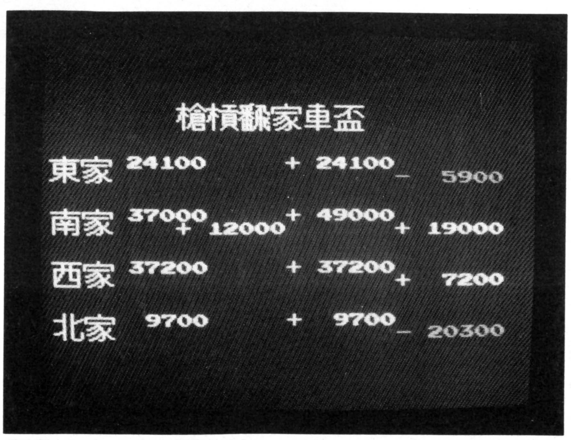
ワタシノ子ドモ、家族的電脳ニ夢中アルネ。ワタシソレ借リテ、麻雀ヤッタアルヨ。

4人打チ麻雀デ半荘終了シタトキニ、ナニゲナク、りせっとボタン押シタアルヨ。

ソシタラ、アラビックリノコトアルネー。

ワタシノ生マレコキョウノ中国ノ言葉デテキタアルヨ。

ワタシ今ハモウ日本語シカワカラナイアルカラ、チョットコノ言葉ノ意味ワカラナイアルケド、キット麻雀ニ関係アル言葉アルネ。デモ、トッテモナツカシカッタアルヨ。



⬆槍槓飜家車盃。ウ〜ム、イミワカラネー

超ウルトラ技50

ウルトラテクニック 50

ゼビウス

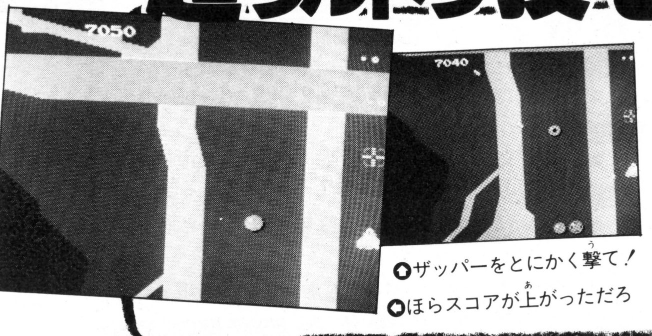
ふっ、10点も加算されてしまったのだよ

神奈川県／蔵並秀司クン

幕下

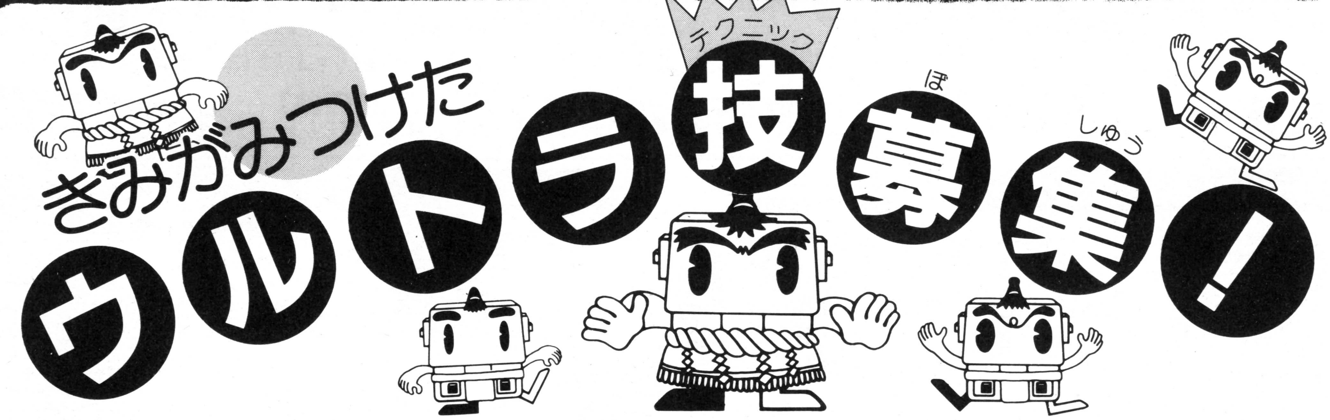
上から急にすごいスピードでふってくるギド・スパリオのよけかた知ってる？　画面の右か左すみの上の場所はギド・スパリオがこないのだ。

そこでザッパーを撃ちつづけると、チャリッという音がして点数が10点加算されるんだよ。この現象を透明ギド・スパリオと呼ぼうぜ!!



↑ザッパーをとにかく撃て！

←ほらスコアが上がっただろ



さて今月の技はどうだったかな。ファミリーコンピュータMagazine編集部ではこれからもたくさんのウルトラ技を毎月毎月紹介していくよ。そこでキミもこのウルトラ技のページにどぉーんと参加してみないかい？　キミが発見した、自分であみだした、そんなオリジナルのすぐれた技をどんどん送ってね。掲載されたキミにはとてもカッコいい「ウルトラ技発見認定カード」を送っちゃうよ。横綱技の技と評価されればその上に金一封も！　技のやりかたをくわしく説明し（図や写真があればなおOKだ）①キミの住所、②氏名、③学年（職業）、④年齢、⑤電話番号、そして⑥なんのゲームのウルトラ技なのかをはっきりと書いて（はがきの場合は表に、封書の場合はうらにきちんとね）左の住所まで送ってください。ウルトラ技は1通につき1テクニックとします。技解説もデタラメではだめだよ。正確な方法を一番早く送ってくれた人、それがその技の正式発見者となるのだ！

●ウルトラ技の送り先

〒105　東京都港区新橋4—10—1

徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部　ウルテク係

超ウルトラ技禁じ手

〜テケテン——テケテンテンテンテンテン——。ウルテク力士のしょくん！　ここでウルテク行司の私よりウルテク禁じ手を通告するのだ〜〜〜っ。わがウルテクは体ひとつでファミコンのゲームと組みあい、技をみがくことを目的としておる。以下の技はその条項に反するものとして〝禁じ手〟と定めるのだぁ〜〜〜。よぉ〜〜〜く聞くように！

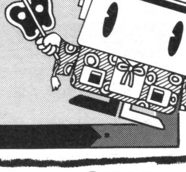
一、カートリッジをずらして入れる

一、ファミコン前面のピンを金属でショートさせたり、ゲーム規定以外の器具をつなぐ

一、パスワードやシークレットコードなど、テクニックとはいえないもの

一、他の雑誌、書籍より転用、盗作したものを送る

以上をよく守り、キミもけいこにはげんでくれ！





安さ爆発！
各限定100台

いままでにない未来体験してみないか
テレビ画面とロボットを同時に操作

FAMILY COMPUTER ROBOT
ファミリー コンピュータ ロボット

Ⓐロボット＋ブロックセット＋電池４本
現金特安価格￥9,620　送料￥800

Ⓑロボット＋ブロックセット＋電池４本
お年玉払価格￥12,000　送料￥800

※お年玉払は、カセットを追加して３万円以上になるようにして下さい

●Ⓐ、Ⓑ共　ジャイロセットに交換の場合は、Ⓐ Ⓑの価格に、差額￥2,000加算して下さい。
●別売　ジャイロセット￥5,800（送料￥600）

安 ドーンとい！

今月限りのアンコール カセット
3本セット超特価販売！

（現金払いのみ）お年玉払いは出来ません。

Aセット	ピンボール　Ｆ１レース　ドンキーコング
	●定価￥13,500➡超特価￥6,900（送料600円）
Bセット	ピンボール　ドンキーコング　ロードランナー
	●定価￥13,500➡超特価￥7,900（送料600円）
Cセット	ピンボール　パックマン　エキサイトバイク
	●定価￥14,500➡超特価￥9,900（送料600円）

★Ａ、Ｂ、Ｃ各セット特別限定100セット限り！

ファミリー コンピュータ特価販売

★年末年始は、品不足が予想されます。お買い上げは、今がチャンス！★

今、買って 品物先渡し お支払いは来年のお年玉（61年1月26日払）ただし３万円以上 もちろん現金払いもOK

最新カセットコーナー

新製品は発売の有無を☎にて確認の事

♠ハイパースポーツ
♠内藤九段将棋秘伝
A ♠ワープマン
♠バトルシティ
♠ドアドア
♠ディグダッグ
A ♠スーパーアラビアン
A ♠ジッピーレース
A ♠フィルドコンバット
★ファミリーベーシックゲームポシェット ￥1,980
A ▲ハイパーオリンピック（コントローラ付）￥6,500
ハイパーショット　￥2,000
■チャレンジャー
■スカイデストロイヤー
■ポートピア連続殺人事件

♠スペース・インベーダー
♠イー・アール・カンフー
♠けっきょく南極大冒険
A ♠ロードファイター
♠忍者くん（魔城の冒険）
♠フォーメーションZ
♠ちゃっくんぽっぷ
A ♠フロントライン
♥ゲイモス（発売中止）

A♥レッキングクルー
♥フラッピー
♥マッハライダー
♥アストロロボ・ササ
■ドルアーガの塔
■シティコネクション
■プーヤン
■ルート16ターボ
■10ヤードファイト
■スーパーマリオブラザーズ
A ■サッカー　■スパルタンX
■エレベーターアクション
■スターフォース
A ■チャンピオンシップロードランナー



♠印各￥4,500
■印各￥4,900
♥印各￥5,500

ファミコンロボット用　ブロックセット　￥4,800
ジャイロセット　￥5,800

A印、現金先払いの場合は定価の1割引
送料は、何本でも￥600



こんにちは、ジョイプラザメイトの五色川　純　で〜す。
（ソーラスマーキューリレコード）　歌手

ファミコンがド〜ンと安い！

①本体＋カセット５本付	現金特安価格￥31,050
②本体＋カセット５本付	お年玉払価格￥34,500
③本体＋カセット３本付	現金特安価格￥25,830
④本体＋カセット３本付	お年玉払価格￥28,700
⑤本体＋キーボード付	現金特安価格￥21,320
⑥本体＋キーボード付	お年玉払価格￥23,680
⑦キーボード	現金特安価格￥11,000
⑧キーボード	お年玉払価格￥12,000
⑨本体＋Ｆ１レース	現金特安価格￥14,400
⑩本 体 の み	現金特安価格￥11,800

4,500〜4,900円のカセットの中から、ご希望のカセットをお書き下さい。4,900円以上のカセットは、その差額を加算の事。未発売等の場合は、こちらで別のカセットを選ばせていただきます。※お年玉払いは、３万円以上になるようにカセットを追加して下さい　●①〜⑩ 送料は各1,300円

最新カセット（11月上旬〜12月末）発売予定コーナー

バーガータイム ￥4,500　頭脳戦艦ガル ￥4,900　ヴォルガードII ￥4,900　いっき ￥4,900　カラオケ ￥4,900　タグボーイ ￥4,900　パチコン ￥4,900　キン肉マン ￥4,900　オバケのＱ太郎 ￥4,900　スターラスター ￥4,900　ゴジラ ￥4,900　マクロス ￥4,900　ロットロット ￥5,200　エグゼドエグゼス ￥5,200　おにゃんこタウン ￥4,900　ペンギンくんウォーズ ￥5,500　ソンソン ￥4,900　１９４２ ￥4,900　パックランド ￥4,500　**忍者じゃじゃ丸くん 価格未定　ルナーボール、グラデュース、グーニーズ、ツインビー、ホコスカウォーズ、ボンバーマン（以上価格未定）●価格、発売予定が変更になる場合もあります。☎にて確認のこと。**

カセット格安セット売り　絶対お得！

下記のカセットの中から、お好きなものをお選び下さい
●お年玉払いご希望の場合は定価です。

★１本　￥4,200　★４本　￥14,000
★２本　￥8,000　★５本　￥17,500
★３本　￥10,500　送料は、何本でも￥600

お買い得カセット

●テニス
●ゴルフ
●麻雀
●マッピー
●ギャラガ
●五目ならべ
●ピンボール

●ベースボール
●エクセリオン
●４人打ち麻雀
●ロードランナー
●デビルワールド
●ギャラクシアン
●クルクルランド
●Ｆ１レース　●ナッツ＆ミルク
●パックマン　●アーバンチャンピオン

●マリオブラザース
●バルーンファイト
●アイスクライマー
●ドンキーコング
●ドンキーコングJr
●ドンキーコング３
●ドンキーコングJrの算数遊び

エキサイトバイク　定価5,500円の品
光線銃　定価￥3,000➡特価￥2,400
●ダックハント（光線銃専用）
●ホーガンズアレイ（　〃　）
●ワイルドガンマン（　〃　）
◆ゼビウス
◆バンゲリングベイ
●ポパイ
●ポパイの英語遊び

●印のカセットは、定価￥4,500　◆印のカセットは、定価￥4,900 の品です。
品切れの場合は、こちらで選ばせていただきます。　絶対お得です

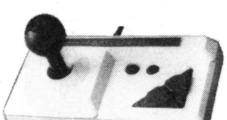
高得点の秘密はコレダ　ゲームが10倍たのしくなるジョイステック

⬇ジョイステックは、電話で在庫確認の上ご注文下さい⬇

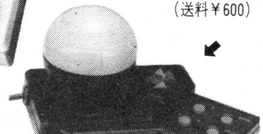


●アスキースティック
￥8,800➡現金特価￥7,920
（送料￥600）

ゲームセンターそのままの迫力で！



高得点用連射タイプ
●ジョイボール
￥3,980➡現金特価￥3,590
（送料￥600）



高速アクション用
●ジョイステック７
￥3,500➡現金特価￥3,150
（送料￥600）

※ご注意　上のジョイステック以外は、取扱いいたしていません。



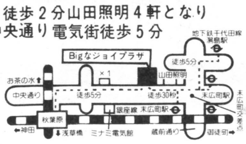
ラジコンも、ド〜ンと安い秋葉原特価で提供！

●No.１　完璧版ラジコンカーカタログ（特価表付）￥600
●No.２　完璧版ラジコンカーカタログ（特価表付）￥600
※No.１とNo.２の両方ご希望の方は、￥1,100です。
●ラジコンヘリカタログ（特価表付）￥500

●お申込みはカタログ代金分の切手を封筒に入れてお申込み下さい。

〒101 東京都千代田区外神田3-16-14
ラジコン 東京秋葉原 ジョイプラザ　F 12係
★営業　10時〜夜８時まで　⬇☎番号は正確にお回し下さい。
コンピュータールーム　☎(03)251-1154
●地下鉄　末広町駅下車、徒歩２分山田照明４軒となり
●国　鉄　秋葉原下車、中央通り電気街徒歩５分

商品満載！
お近くの方は、ご来店下さい。



★よくわからない方は、お父さんか、お母さんに聞いてからご注文下さい。

★ご注文方法は、２つあります。①お年玉払い（61年１月26日払）　②現金払い（現金書留か郵便振替）

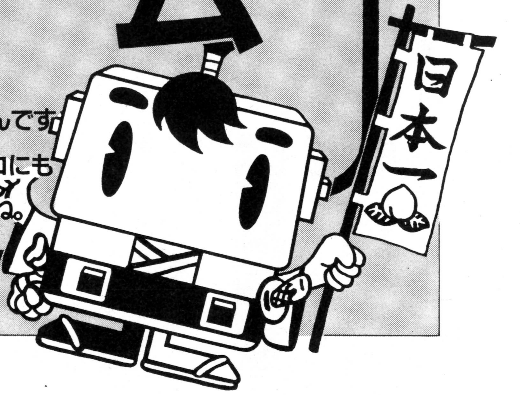
①お年玉払い注文の場合（61年１月26日払） お買上げ金額が、３万円以上でお願いします。満たない場合は、カセットを追加注文して下さい。**封書の場合…**①住所、〒番号②お子様名③学校名と学年、組④希望商品名と数量、金額と送料1300円⑤保護者名（必ず本人自筆で署名）と保護者の生年月日、年令、認印（忘れずに）⑥自宅の☎番号とその名義人⑦保護者の勤務先名と住所、☎番号⑧勤続年数⑨家族数⑩配偶者の有無⑪住宅様式（自己所有、借家、公営アパート等）⑫　F 12係と記入。以上の⑫項目を全部ご記入下さい。ひとつでも記入もれがある場合は、申込みが無効となりますのでご注意下さい。（お父さんか、お母さんに書いてもらって下さい）**電話の場合…** お父さんかお母さんが電話に出られる場合に限ります。（確認をいただくため）お子様だけでの注文は受付ません

②現金払い注文の場合 商品名、数量、金額、送料、電話番号を書いて、商品代金と荷造送料1300円を現金書留封筒に入れてご注文下さい。**郵便振替でも注文できます** 口座番号・東京0-182681　振替払込書裏面の通信欄に商品名、数量、金額、送料、電話番号を忘れずに書いて下さい（お急ぎの方は現金書留でご注文下さい）

ファミマガ認定

ハイスコアルーム

最近「最高点までいっちゃったゲームは、もう認定証はもらえないんですか」という電話が多いけど、心配ないよ。ファミマガではこういったコにも認定証を発行しちゃう。ただし最高得点者が出てから3ヵ月の間だけね。



※順位の下にある数字は、先月号の記録です。Ⓟはペンネームです。

アーバンチャンピオン

1位 ラウンドZ9→359 **(福井県の竹内正樹クン)**
2位① J6→196 (東京都の平沢隆司クン)
3位 H8→178 (千葉県の清水勲クン)
4位 F2→152 (静岡県 Ⓟキザにいちゃん)
5位 B5→111 (神奈川県の土方良保クン)

このゲームのラウンドは99までで表示はオシマイかと思ったのに、アルファベット＋数字というテがあったのか、フム。まっ、それも今回（Z9）でオシマイ。来月号では、このスコアに到達した〝認定証発行者〟を発表するからね。

アイスクライマー

1位 98万6920点 **(長野県の染野竜也クン)**
2位 93万6470点 (東京都の笠置賢クン)
3位 91万8600点 (長野県の堀内政雄クン)
4位 90万0410点 (千葉県の岩切紀之クン)
5位① 64万9270点 (大阪府の梅本隆輝クン)

先月の記録よりグ～ンとアップ。来月は隆輝クンが巻きかえすか、竜也クンが保持しつづけるか、それとも……うーん、楽しみ♡

アストロロボ・SASA

1位 5万0480点 **(埼玉県の飯田俊之クン)**
2位 4万4860点 (神奈川県の堀岡伸康クン)
3位 3万7570点 (東京都の児山哲也クン)
4位 3万6400点 (大阪府の田中義久クン)

イー・アル・カンフー

今月の認定者
99万9999点
新潟県の中川啓介クン
宮城県の木村好秀クン
神奈川県の一之瀬憲幸クン
東京都の真壁宣之クン
大阪府の木村英智クン
千葉県の小山稔クン
群馬県の香西幹弘クン
東京都の岩渕憲一クン
愛知県の柘浦雅夫クン
佐賀県の山口昭浩クン
新潟県 ⓅAJC
神奈川県の持田直人クン
宮城県 Ⓟ極東
群馬県の木村悟クン

ゼイゼイ……なんでこ～んなにいるの!? 先々月が2人で、先月が3人、今月は14人！ この調子だと来月号はどうなることやら……。だけど認定者の発表、および認定証の発行は3ヵ月ということでイー・アル・カンフーのハイスコア認定者は、今月で打ちどめだよ～ん。ゴメン。

エキサイトバイク

1位 52秒81 **(愛知県 Ⓟムーミン)**
2位 54秒16 (神奈川県の土方良保クン)
3位 54秒33 (埼玉県 Ⓟザ・スーパーまるひこちゃん)
4位 54秒59 (愛知県の荒川務クン)
5位 54秒87 (東京都の田端昌二クン)

エクセリオン

1位 99万9900点 **(長野県の山寺真一クン)**
2位① 64万8400点 (新潟県の貝沼幸治クン)
3位 16万7900点 (静岡県 Ⓟガッチャん)
4位 14万3300点 (京都府の河内淳クン)
5位 13万0500点 (神奈川県の石川隆士クン)

F1レース

1位 84万7160点 **(東京都の土村直輝クン)**
2位 72万0700点 (東京都の柳一隆クン)
3位① 51万0140点 (群馬県の梁瀬英行クン)
4位② 5万7530点 (群馬県の室井史行クン)
5位③ 5万4370点 (群馬県の定方俊輝クン)

なんでなんで……!? 3位以降は、み～んな先月号の記録だよ。

エレベーターアクション

1位 4万4600点 **(群馬県の小川和宏クン)**
2位 4万3250点 (東京都の小倉洋一クン)
3位① 4万2500点 (滋賀県の小原康裕クン)
4位 3万7900点 (京都府の梅原基伸クン)
5位 3万6350点 (京都府の河内淳クン)

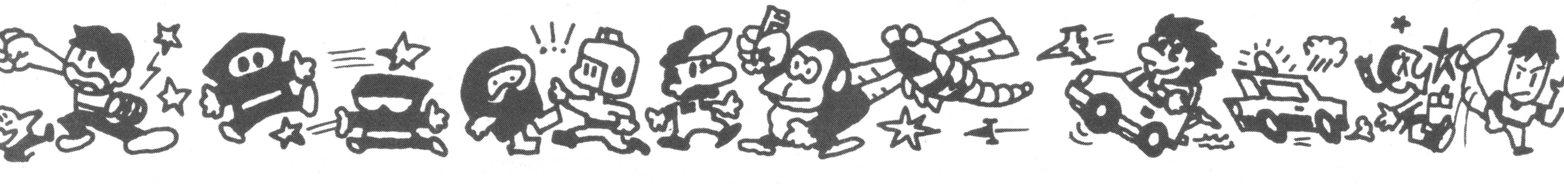
ギャラガ

1位 113万1110点 **①(埼玉県の駒谷俊英クン)**
2位 99万8260点 (岐阜県の松葉宏クン)
3位 73万5090点 (長野県の山寺真一クン)
4位 48万9010点 (兵庫県の築地昌二クン)
5位② 40万1460点 (三重県の倉田勇クン)

ギャラクシアン

1位 34万0250点 **(東京都の東原正法クン)**
2位 21万9840点 (福島県の長沼良夫クン)
3位 14万7160点 (茨城県 ⓅHAL—III)
4位 9万5270点 (大阪府の橋本直樹クン)
5位 5万6650点 (大阪府 比嘉泰造クン)

クルクルランド



1位 99万8420点 (兵庫県の久保修二クン)
2位 80万5690点 (静岡県の山口大介クン)
3位 30万3730点 (埼玉県の小幡真樹クン)
4位 25万2070点 (埼玉県の小幡真樹クン)
5位① 24万0700点 (兵庫県Ⓟ LOVEマリオ)
(埼玉県の和田朋幸クン)

ゲイモス

1位 99万9970点 (埼玉県の米森広明クン)
2位 99万9950点 (埼玉県の小林譲一クン)
3位 99万9930点 (千葉県の清水勲クン)
4位 99万9860点 (千葉県の岩切紀之クン)
5位 99万9720点 (静岡県の松島政晴クン)

けっきょく南極大冒険

1位 32万5780点 (埼玉県の藤田直生クン)
2位 26万5620点 (長野県の堀内政雄クン)
3位② 20万1960点 (群馬県の信沢明夫クン)
4位③ 19万0660点 (東京都の星圭二クン)
5位 2万1800点 (千葉県の鈴木健一クン)

ゴルフ

1位 49ストローク23アンダー (埼玉県の石島義明クン)
2位① 50ストローク22アンダー (群馬県の室井史行クン)
3位 53ストローク19アンダー (大阪府の橋本直樹クン)
4位② 54ストローク18アンダー (香川県の藤川明土クン)
(東京都の椎名美臣クン)
(和歌山県の藤井鷹士クン)
(大阪府の行司信一クン)
(京都府の梅原基伸クン)
(東京都の青山誠クン)

サッカー

1位 25対0の25点差 (愛知県の浅井宏文クン)
2位 14対0の14点差 (愛知県の榊原史也クン)
3位 13対0の13点差 (埼玉県の春日哲也クン)
4位 11対0の11点差 (京都府の中井伸二クン)
5位 15対5の10点差 (神奈川県の尾崎克久クン)
5位 11対1の10点差 (愛知県の荒川務クン)
5位 10対0の10点差 (福岡県の渡辺智昭クン)

同じ点差のときは、たくさんゴールしたほうがエライのかコンピュータにゴールされないほうか、どっちだ。どなたかご意見を!

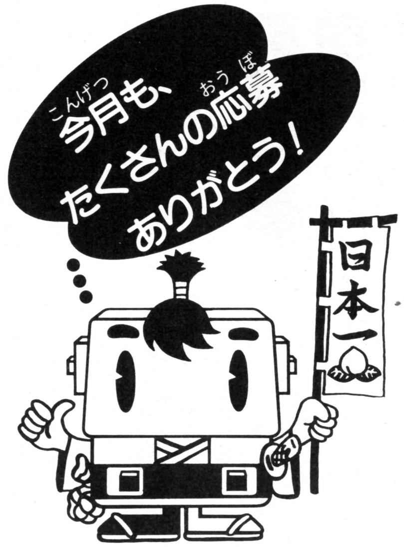
ジッピーレース

1位 24万2200点 (埼玉県Ⓟウィングマン)
2位 24万0700点 (埼玉県の鍵和田朋幸クン)
3位 23万0900点 (神奈川県の石川隆士クン)
4位 20万4200点 (神奈川県の木村勲クン)
5位② 19万4400点 (神奈川県の清水重治クン)
(山梨県の木村利明クン)
(千葉県の伊勢佳規クン)

初登場のスーパーマリオは1~5位まで、ぜ~んぶ東京近郊に独占されちゃったよ! ほかのコたちはどうしちゃったの!?

スーパーアラビアン

1位① 17万6300点 (新潟県の貝沼幸治クン)
2位 10万9000点 (長野県の木谷忠博クン)
3位 6万9370点 (神奈川県の岩瀬好範クン)
4位 6万0700点 (東京都の矢渡洋司クン)



スターフォース

今月の認定者 999万9900点
大阪府の梶山敦史クン
千葉県の根本充クン
北海道の成田祐介クン
神奈川県の堀岡伸康クン
東京都の小山信也クン
東京都の高橋史彦クン

スターフォースの認定証発行者は今月でオシマイ。なぜって、だって先月号のウルテクで無敵技を発表しちゃったんだもん。

スーパーマリオブラザーズ

1位 30万9700点 (東京都の秋山安弘クン)
2位 29万0050点 (東京都の新藤正仁クン)
3位 21万9150点 (埼玉県の吉田英樹クン)
4位 13万5850点 (東京都 匿名希望)
5位 13万1400点

スパルタンX

1位① 148万8100点 (福井県の藤田昌享クン)
2位② 131万2480点 (三重県の倉田徹クン)
3位 91万9040点 (大阪府の崎原学クン)
4位③ 79万4030点 (神奈川県の麻村正敏クン)
5位 76万0119点 (神奈川県の畑山正勝クン)

スペースインベーダー

1位① 1万7200点 (千葉県の岩波悟クン)
2位② 1万2160点 (東京都の星圭二クン)

先月から、順位かわらず得点かわらず、応募も増えず……。どうして……!?

ゼビウス

1位① 171万1810点 (長崎県の堀内誠宏クン)
2位② 61万0040点 (大阪府の清水憲和クン)
3位 480点 (兵庫県Ⓟシュビルマン)

ダックハント

1位① 77万3500点 (東京都の星圭二クン)
2位 63万1400点 (神奈川県の石川隆士クン)
3位 53万1200点 (兵庫県Ⓟシュビルマン)
4位 39万3900点 (愛知県の稲田桂太クン)
5位② 10万3900点 (栃木県の川俣淳クン)

ちゃっくんぽっぷ

1位 31万1100点 (長野県の山寺真一クン)
2位 24万1550点 (群馬県の梅原義一クン)
3位 19万9250点 (埼玉県の川田善久クン)
4位 19万8900点 (神奈川県の斉藤正美クン)
5位 16万7080点 (長野県の堀内政雄クン)

チャンピオンシップロードランナー

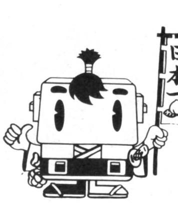
1位 999万9900点 (新潟県の佐藤弘明クン)
2位 133万3300点 (神奈川県の神保雅裕クン)
3位① 109万2600点 (新潟県の佐藤弘明クン)

ディグダグ

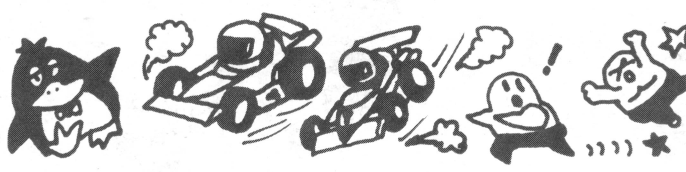
1位① 782万9520点 (山口県の大村政広クン)
2位② 479万6820点 (三重県Ⓟアバカブ)
3位 366万3670点 (東京都の山田光洋クン)
4位 359万4600点 (東京都の奥山純吾クン)
5位③ 355万3510点 (奈良県の西岡和広クン)

デビルワールド

1位① 99万9900点 (東京都の黛謙司クン)



ハイスコアルーム



2位 48万7500点（大阪府の田中義久クン）
3位② 46万9200点（東京都の小倉洋一クン）
4位 41万8500点（千葉県の幡野慎一郎クン）
5位 37万4600点（大阪府の橋本直樹クン）

10ヤードファイト

1位 65万5340点（愛知県の荒川務クン）
2位 22万9520点（埼玉県の新井誠司クン）
3位 20万8750点（新潟県 ⓅAJL）
4位 19万4620点（埼玉県 Ⓟザ・スーパーまるひこちゃん）
5位 19万2970点（東京都 ⓅThomas）

ドアドア

1位 99万9900点（埼玉県 Ⓟザ・スーパーまるひこちゃん）
2位 28万8400点（長野県の堀内政雄クン）
3位 22万9700点

（群馬県の小川和宏クン）
4位 22万6100点（香川県 ⓅMK）
5位 20万6500点（広島県の藤田健史クン）

ドルアーガの塔

1位 564万3790点（大阪府 Ⓟスーパー！ソーサリー）
2位 562万点（大阪府 ⓅZAPしようの会中川）
3位 172万3630点（東京都の茂木敏クン）
4位 150万7160点（神奈川県の竹内英也クン）
5位 149万0180点（神奈川県の森崎義則クン）

ドンキーコング

1位 46万8400点（東京都の小谷田浩幸クン）
2位 34万4400点（東京都の児山哲也クン）
3位① 31万6600点（大阪府の宮内正徳クン）
4位② 22万7600点（愛知県 Ⓟロボコン）



5位 21万0600点（北海道の成田祐介クン）

ドンキーコングJR

1位 78万6600点（兵庫県の水野剛志クン）
2位 68万2300点（千葉県の高橋英樹クン）
3位 34万7200点（神奈川県の尾崎克久クン）
4位 33万3800点（福島県の藤田和則クン）

ドンキーコングJRの算数遊び

今月の認定者
1000点
新潟県の後藤修クン

ドンキーコング3

1位 99万8600点（東京都の大澤透クン）
2位 90万4700点（兵庫県の築地昌二クン）
3位 80万4400点（神奈川県の細川真嗣クン）
4位① 63万7000点（石川県の清水英彦クン）
5位② 55万1200点（千葉県の岩波悟クン）

忍者くん

1位① 65万5350点（福岡県の田中章晴クン）
2位② 47万0200点（山口県の大村政広クン）

3位③ 40万5840点（鹿児島県の長瀬正和クン）
4位 24万9300点（神奈川県の丸笹真一クン）
5位 17万4410点（神奈川県の堀岡伸康クン）

ハイパーオリンピック

●100メートルダッシュ

1位① 7秒24（三重県 Ⓟアバカブ）（北海道の館島公夫クン）
2位 7秒34（東京都の大浦譲太郎クン）
3位 7秒47（茨城県の中村勤クン）
4位② 7秒49（神奈川県の石川隆士クン）
5位 7秒50（群馬県の田中伯文クン）

●ロングジャンプ

1位① 14メートル66（北海道の館島公夫クン）（三重県 Ⓟアバカブ）（茨城県の中村勤クン）（群馬県の田中伯文クン）
5位 13メートル21（京都府の我孫子善則クン）

●110メートルハードル

1位① 7秒59（神奈川県の園田行洋クン）
2位 7秒85（東京都の松瀬永クン）
3位② 9秒64（北海道の館島公夫クン）
4位 9秒82（埼玉県の米森広明クン）
5位 10秒02（群馬県の田中伯文クン）

やりなげ

1位① 137メートル65（北海道の館島公夫クン）（三重県 Ⓟアバカブ）（茨城県の中村勤クン）（埼玉県の米森広明クン）
5位 135メートル81（群馬県の田中伯文クン）

パックマン

1位① 99万9970点（群馬県の室井忠行クン）
2位 98万1000点（埼玉県の池野広幸クン）
3位② 81万5460点（福島県の三瓶順一クン）
4位 80万0000点（神奈川県の鈴木太郎クン）
5位 70万0000点（和歌山県の板谷貴史クン）

バトルシティー

1位 10万4200点（群馬県の小川和宏クン）
2位 8万5100点（東京都の強矢武クン）
3位 8万2200点（千葉県の伊勢佳規クン）
4位 8万1700点（京都府の小谷内良弘クン）
5位 7万0200点（広島県 Ⓟスーパーファミコン・マシーン）

バルーンファイト

1位 99万9900点（徳島県の南健一クン）

2位 99万9750点（静岡県の山口大介クン）
3位① 99万9500点（沖縄県の島袋秀次ケン）
4位 99万9250点（愛知県の坂野誠治クン）
5位 99万8950点（長野県の木谷忠博クン）

バンゲリングベイ

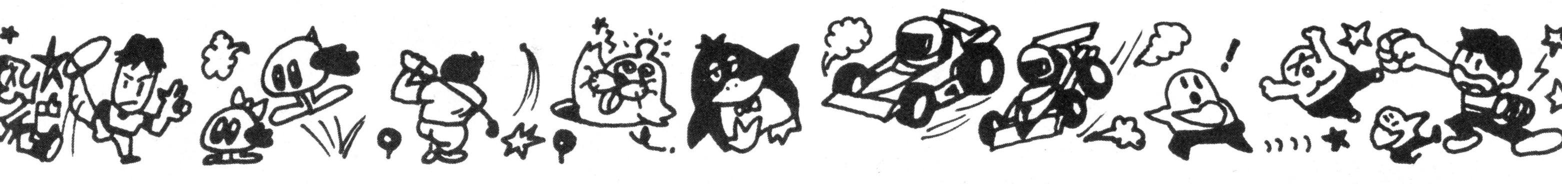
1位 73万2450点（埼玉県の小林譲一クン）
2位② 27万4050点（埼玉県の種田浩之・慎二クン）
3位 24万4050点（東京都 Ⓟ芸夢仙太）
4位 14万5500点（愛媛県の藤田洋クン）
5位 11万8700点（静岡県 Ⓟガッチャん）

ピンボール

1位 99万9990点（和歌山県の藤井鷹士クン）
2位 99万9710点（神奈川県の尾崎克久クン）
3位① 72万1290点（群馬県の室井史行クン）
4位② 65万2700点（長野県の堀内正雄クン）
5位③ 52万6280点（三重県 Ⓟアバカブ）

フィールドコンバット

今月の認定者
99万9900点
福岡県の吉村典之クン



神奈川県の金子義紀クン
大阪府の山根憲二クン

フォーメーションZ
今月の認定者
99万9900点
山形県の渡会幸正クン
静岡県の山口大介クン

フラッピー
1位 23万9400点(神奈川県の神保雅裕クン)
2位 13万3280点(大阪府の宮内正徳クン)
3位 12万0520点(神奈川県の内山司敏クン)
4位 10万3230点(神奈川県の田向謙一クン)
5位 7万5350点(東京都の森靖夫クン)

フロントライン
1位 9万9900点(愛知県の荒川務クン)
2位 9万3100点(千葉県の岩切紀之クン)
3位 6万0200点(静岡県 Ⓟガッチャん)
4位 3万3000点(兵庫県 Ⓟシュビルマン)
5位 2万9500点(岐阜県の中島成隆クン)

ホーガンズアレイ
1位 31万9900点(東京都の市村公男クン)

ポパイの英語遊び
今月の認定者
1万点
愛知県の足籠好博クン
兵庫県 Ⓟシュビルマン
新潟県の長谷川章吾クン
大阪府の橋本直樹クン

本将棋
1位 26手(千葉県の鈴木健一クン)
2位 32手(兵庫県の池田紀務クン)

麻雀
1位 17万5600点(神奈川県の中川武志クン)
2位 15万4000点(東京都の五味渕勝クン)
3位 15万2400点(神奈川県の上西耕平クン)
4位 14万8100点(京都府の脇大輝クン)
5位 14万1700点(兵庫県の稲葉新悟クン)

マリオブラザーズ
今月の認定者
99万9990点
三重県の村田千尋クン
兵庫県の黒木誠二クン

4人打ち麻雀
1位 13万7500点(長野県の佐藤央一クン)
2位 10万3900点(和歌山県の石川照久クン)
3位 10万0900点(東京都の山岸将司クン)
4位 9万6000点(東京都の武田方利クン)
5位 9万点(東京都の田端昌二クン)

レッキングクルー
今月の認定者
99万9900点
埼玉県の斉藤陽蒸クン
茨城県の江幡誠クン
兵庫県の橋本公尚クン
愛知県の小野大輔クン
新潟県の杉田寿夫クン
東京都の佐伯学クン
長野県の堀内政雄クン
東京都の宮崎義人クン
千葉県の石橋一衛クン
静岡県の山口大介クン

ロードファイター
1位 99万9999点(大阪府の崎原学クン)
2位 63万7010点(埼玉県の斉藤陽蒸クン)
3位 39万5100点(山口県の神田健一クン)
4位 32万4510点(埼玉県の小島諭史クン)
5位 30万9550点(北海道の表和宏クン)

ロードランナー
1位 110万点(神奈川県の清水政敏クン)

ワープマン
1位 12万点(福島県の伊藤泰好クン)
2位 11万4710点(群馬県の小川和宏クン)
3位① 8万3580点(長野県の堀内正雄クン)
4位② 7万6390点(栃木県の神山直人クン)
5位 7万4570点(山梨県の小田光俊クン)

ワイルドガンマン
1位 99万8200点(東京都の小倉洋一クン)
2位① 99万5200点(神奈川県の清水重治クン)
3位② 99万1300点(神奈川県の清水政敏クン)
4位 66万9200点(兵庫県 Ⓟシュビルマン)
5位 39万5700点(新潟県の長谷川章吾クン)

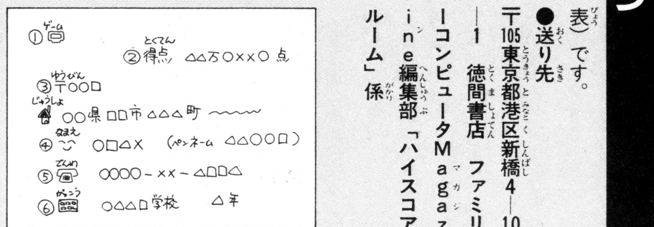
応募のきまり

今月から、ハイスコアルームの応募方法が変わったよ。得点が写っている写真を送ってもらうのは今までどおり。さらに、左のようなカードをゲームごとにつくって同封してね。それからもう1つ。封筒のウラには、入っているゲームのタイトル名を赤ペンで書いてね。

応募は1つの封筒でいくつでもいいけれど、ほかのコーナーあてのものは一緒にしないでね。

毎月のしめ切りは20日(必着)。発表は翌々月(10月20日しめ切りの分は、12月7日発売の86年1月号にて発表)です。

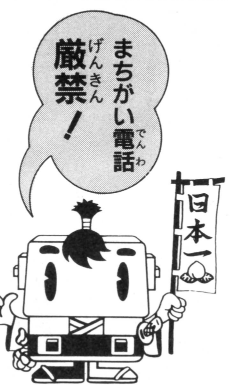
●送り先
〒105 東京都港区新橋4—10—1 徳間書店 ファミリーコンピュータMagazine編集部「ハイスコアルーム」係



✪ノートの半分ぐらいの大きさで、こんなふうに書いてね

ハイスコアルーム テレフォン情報サービス

03-459-8000



"ハイスコアルーム"へ応募するキミのために、編集部では、最新ハイスコアの情報をテレフォンサービスしているよ。いつでも知りたい時に上の番号をダイヤルしてくれればいい。ただし、夕方から夜にかけての時間帯は回線が混雑するので、お話し中であった場合は、時間を少しずらすなどしてね。それからまちがい電話は厳禁! 特に夜型のキミ、注意して!

関西ではじめての ファミリーコンピュータ 取扱い専門店新登場!!





最新ソフト ★人気ソフト 15%OFF



●ハイパースポーツ　●ゲイモス　●本将棋
●スターフォース　●スパルタンX　●プーやん

●ハイパーショット…… ¥2,000	●スーパーアラビアン‥¥4,500	●ルート16ターボ … ¥4,900
●ハイパースポーツ… ¥4,500	●ジッピーレース……¥4,500	●チャレンジャー…. ¥4,900
●クルクルランド…… ¥4,500	●ドアドア……………¥4,500	●シティコネクション… ¥4,900
●イー・アル・カンフー….¥4,500	●ワープマン…………¥4,500	●スパルタンX ……. ¥4,900
●ロードファイター….¥4,500	●バトルシティ………¥4,500	●エレベーターアクション….¥4,900
●フォーメーションZ… ¥4,500	●レッキングクルー……¥5,500	●スターフォース……¥4,900
●ちゃっくんぽっぷ……¥4,500	●フラッピー…………¥5,500	●ドルアーガの塔….¥4,900
●フロントライン…….¥4,500	●マッハライダー……¥5,500	●スーパーマリオ … ¥4,900
●フィルドコンバット…. ¥4,500	●エキサイトバイク… ¥5,500	●プーやん……… ¥4,900

★申し込み方法

※よくわからない方は、お父さんか、お母さんにきいてご注文下さい。

申し込み用紙に記入して、商品代金と送料1,000円を現金書留封筒に入れて、ご注文ください。

キリトリセン

◎申し込み書◎

住所			
氏名		年令	
商品名		金額	
合計金額 ¥			

キリトリセン

★★ファミコンなかま集れ!!明るく、たのしいコーナーだよ!!★★

クリスマスセール!

びっくり価格

セットで

A	本体＋ソフト3本つき	¥22,600
B	本体＋ソフト5本つき	¥29,800
C	ソフト5本組	25%off ¥16,800

周辺機器もズラリ!



20%OFF

連射、高得点は気持いいぞ。

ファミリーコンピュータ専用コントローラ
価格¥3,980
↓
¥3,100

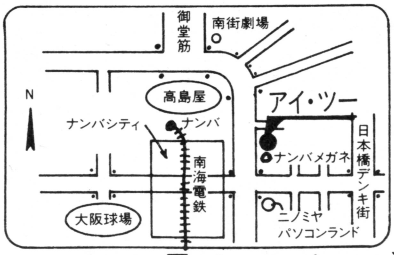


15%OFF

ロボット単体
価格¥9,800
➡¥8,300

ブロックセット
価格¥4,800
↓
¥4,000

ジャイロセット
価格¥5,800
↓
¥4,900



営業時間
AM11:00
↓
PM 8:00
年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー
〒542 大阪市南区難波千日前15番18号
☎大阪(06)633-7113

ゲームひっしょうほう

〈特集・バトルシティー①〉先月号から登場したファミマガ〝ゲーム必勝法〟。今月は森やレンガ、川などで構成された、画面上のフィールドを舞台にくり広げられる戦車戦、「バトルシティー」の特集をキミに贈っちゃうのだ。6つのアイテムと地形の利をうまく利用して、敵戦車に断固として立ち向かおう！





暗いなあ
パタ
パタ
パタ
わしはずっとこんな暗闇を飛びつづけるのかなあ
やだあ〜〜
たけしなんとかしてくれ！
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET 0,2
20 FOR I=0 TO 7
30 DEF MOVE(I)=SPRITE (3,I+1
,1,255,0,2)
40 NEXT
100 S=STICK(0)
110 M=-((S=9)+(S=1)*2+(S=5)*
3+(S=4)*4+(S=6)*5+(S=2)*6+(S
=10)*7+(S=0)*M)
120 IF M<>N THEN ERA N:POSIT
ION M,XPOS(N),YPOS(N)
130 MOVE M:N=M
200 GOTO 100
※このプログラムを打ちこんでRUNさせると、アキレスがコントローラⅠで動くよ！
よしまかせて！
15 PALETB 0,17,48,21,22
こうすればいい！
それでどうなる？
F8キーを押せばこうなる！





(たけし)ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味がある。父親ゆずりの、ちょっとあわてんぼう。小学6年生。

※徳間書店　テクノポリス編集部：編著「任天堂のファミリーベーシック入門」(880円)



《特集・バトルシティー②》まずはじめは1人用プレイの場合から説明していこう。いくら味方機が残っていても、司令部が破壊されてしまうとゲームオーバーになってしまうこのゲーム。画面下半分を移動範囲として動きまわるのがいいと思う。攻撃ばかりに気をとられすぎないようにね！（60Pにつづく）



(由紀)コンピュータ会社で働いている。たけしのお姉さん。家では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。20歳。





《特集・バトルシティー③》敵タンクの中で最も注意が必要なのはヘビータンク。4発の弾を撃ちこまなければ破壊できないこのタンクに、正面から戦いを挑むのはとても危険だ。ちょっとズルイように思えるかも知れないが、後ろにまわってねらい撃ちしてしまおう。（62Pにつづく）

（ゴンベイ）たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータアレルギーをもつ。しかし、最近はファミコン、ファミベに夢中。





《特集・バトルシティー④》ヘビータンクに横からの攻撃をしかけるのは、やや難しめの中級技。ヘビータンク自体は移動が遅く、あまり素早くはないので、司令部の付近にいない場合は、少しぐらい無視してもいいだろう。ただ、離れていても、敵のま正面に司令部がある場合はすぐに移動だ！（64Pにつづく）

プログラマーたけし





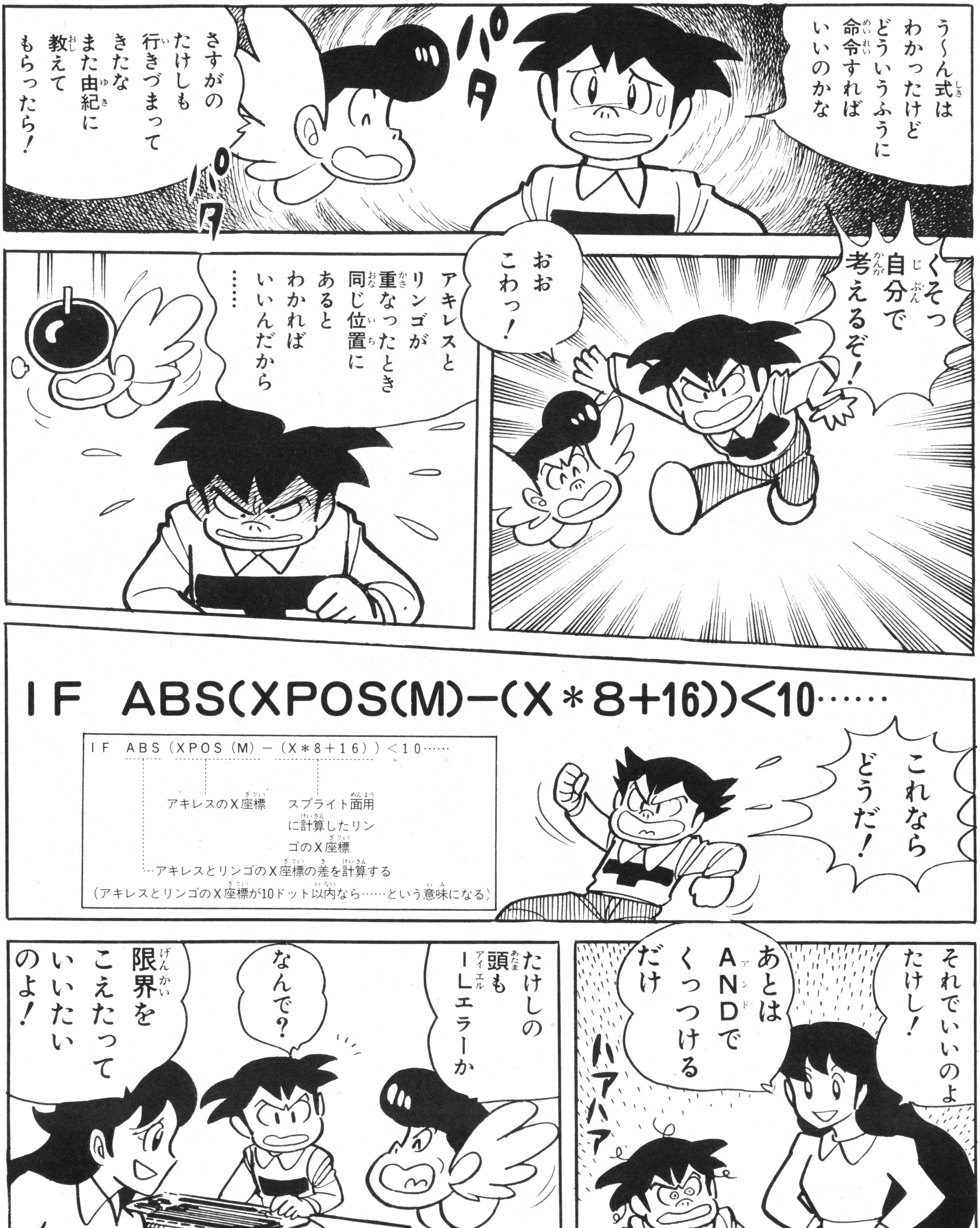
(陽子) たけしと由紀のおかあさん。ふだんはやさしいけれど、たけしの0点の答案を見ると急にこうふんするクセがある。



《特集・バトルシティー⑤》装甲車に対しては、待ちぶせが最も有効的な方法だけれど、数で攻めこまれると司令部の守りが弱くなってしまう。それを防ぐために、司令部のまわり上・右・左のそれぞれに待ちぶせのための場所を設定して防ぐようにしよう（65Pにつづく）



《特集・バトルシティー⑥》2人用プレイの場合の注意を簡単にまとめておくと、まずお互いの戦車の位置を、確実につかんでおくこと。そしてお互いの分担地域を決め、アイテムなど（とくに星）のうばい合いをしないようにすることが大切だ。同志撃ちにだけはならないようにね！（66Pにつづく）



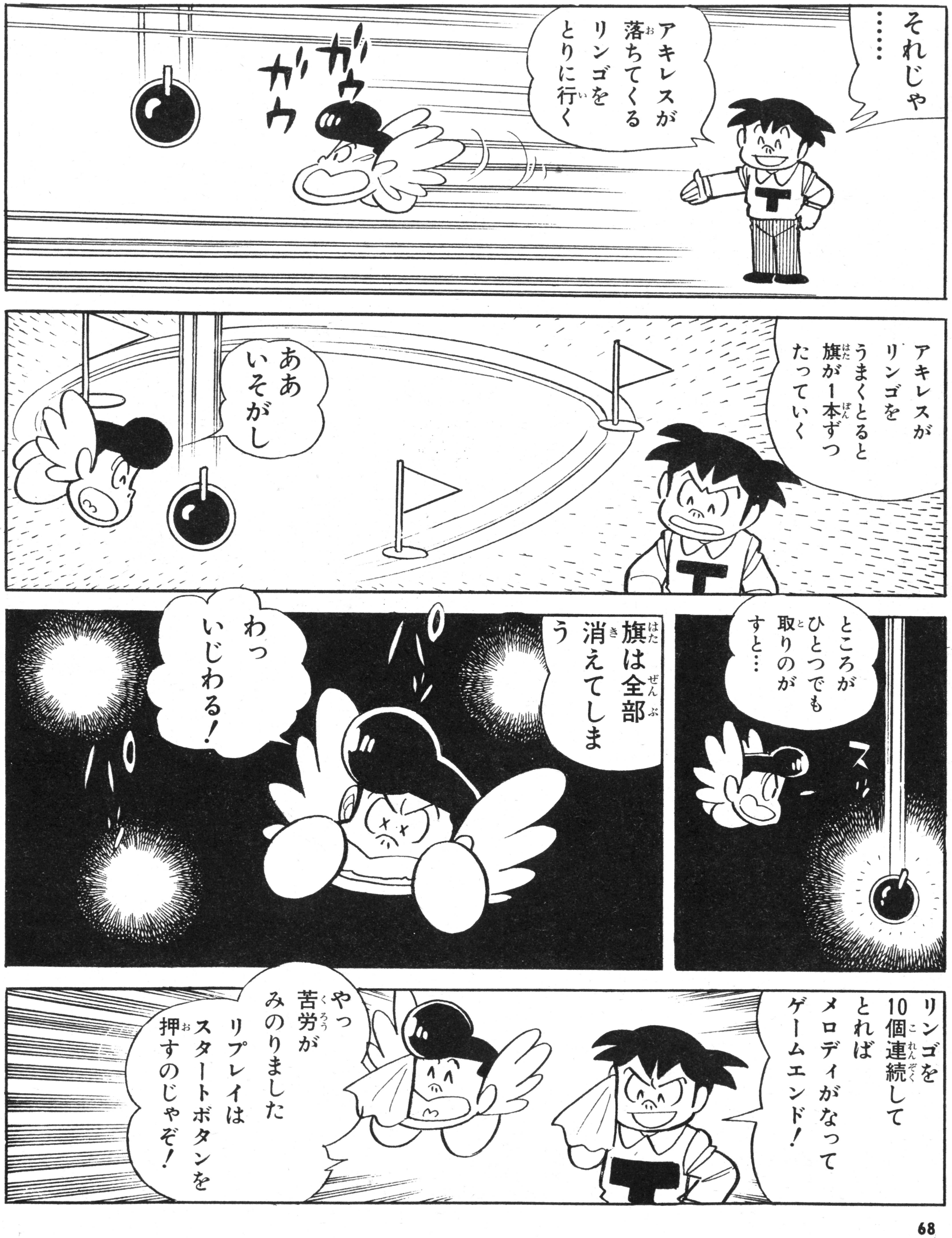
〈特集・バトルシティー⑦〉敵キャラの紹介が終わったところで、6つのアイテム——スペシャルターゲットの紹介に移ることにしよう。各ラウンドの4・11・18台目に出現する、赤く点滅するタンクを破壊すると現れるこのターゲットは、戦いにとって有効なものばかりだ。(67Pにつづく)

プログラマーたけし

ゲームひっしょうほう



《特集・バトルシティー⑧》6つの中で最も有効なものが、マイタンクをパワーアップしてくれる〝星〟だ。速射→連射→スーパータンクと、3段階にわたってパワーアップし、防弾壁まで破壊できるようになるぞ。ただし4つめからは得点だけなので、危険な場合は無視してもOKだ。（68Pにつづく）



《特集・バトルシティー⑨》手りゅう弾は画面上の敵を全て撃破できるアイテムだ。うまく使えば絶大な威力を発揮するが、はじめのほうの面では、あまり役に立たないかも知れない。タイミングを考えて取るように。ただ、このターゲットで破壊した戦車は、スコアに加算されない。（69Pにつづく）

『アキレスとリンゴ』のプログラム

```
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET 0,2
15 PALETB 0,17,48,21,22
17 PLAY"T103:T103:T103"
20 FOR I=0 TO 7
30 DEF MOVE(I)=SPRITE (3,I+1
,1,255,0,2)
40 NEXT
50 X=RND(27):Y=1
100 S=STICK(0)

110 M=-((S=9)+(S=1)*2+(S=5)*
3+(S=4)*4+(S=6)*5+(S=2)*6+(S
=10)*7+(S=0)*M)
120 IF M<>N THEN ERA N:POSIT
ION M,XPOS(N),YPOS(N)
130 MOVE M:N=M
140 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(21
5):Y=Y+1:LOCATE X,Y-1:PRINT
" ":PLAY"C0:E0:#G0"
150 IF Y>22 THEN P=0:VIEW:GO
TO 50
160 IF ABS(XPOS(M)-(X*8+16))
<10 AND ABS(YPOS(M)-(Y*8+24)
)<10 THEN 300
200 GOTO 100

300 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(19
9):PLAY"C4#CD:E4F#F:#G4A#A":
P=P+1
310 IF P<10 THEN 50
320 CUT M
330 PLAY"E8EFGGFED:C8CDEEDC0
2B:02G9GGGGG"
340 PLAY"CCDEDCC:GGABAGG:02E
8EFGFEE"
350 LOCATE 0,10:PRINT "PUSH
START!"
360 IF STRIG(0)<>1 THEN 360
370 RUN
```

『アキレスとリンゴ』で使っている主な変数

X，Y……リンゴのX，Y座標
M，N……アキレス用動作番号
P……リンゴを連続して取った回数
S……十字ボタン用変数

■プログラムの説明

10行　初期設定。CGSETでアキレスのパレットを2にしている

15行　背景を青にするための命令

17行　音楽のテンポと音の高さを決める（ここでは音は出ない）

20〜40行　アキレスの8方向のMOVEキャラクタを決める

50行　リンゴの落ちるスタート地点を決める

100〜130行　アキレスをコントローラで動かす（11月号と同じ）

140〜150行　リンゴを落とす。リンゴが下まで行ってしまえば、リンゴをとった回数（P）を0にもどして、リンゴをまた最初から落としはじめる

160行　リンゴとアキレスが重なったかどうか判断する（重なれば300行へいく）

200行　100行にもどってくりかえす

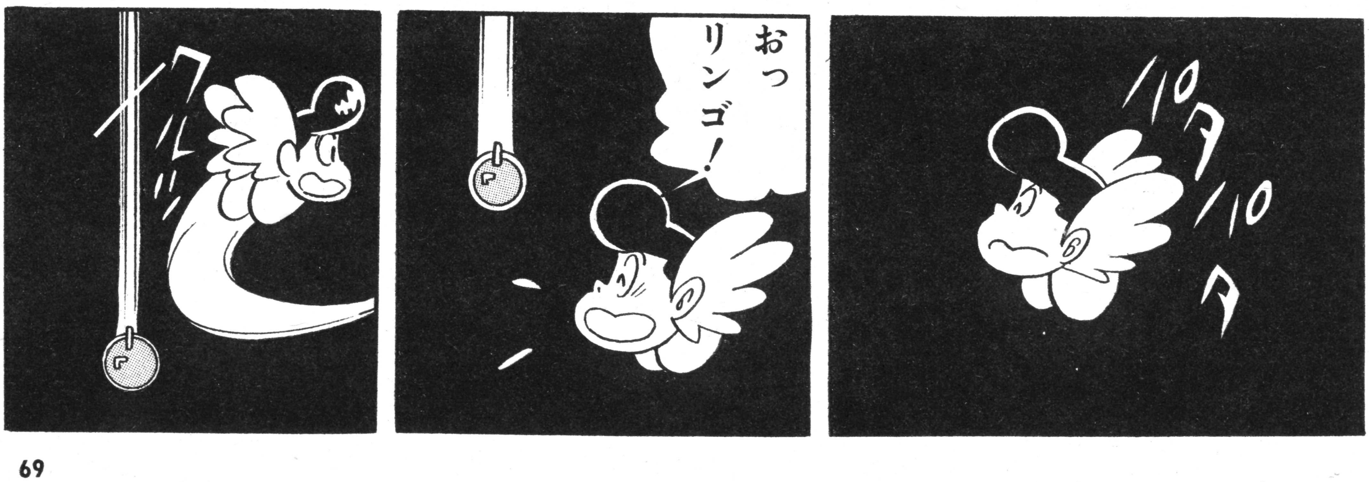
300行　リンゴのあった場所に旗を示して、リンゴを取った回数を1回増やす

310行　連続してリンゴをとった回数が10になっていなければ、またリンゴを落とす（50行にもどる）

320〜340行　アキレスを止めて、メロディ演奏

350〜370行　「PUSH START!」と表示して、スタートボタンが押されるまで、360行で待つ（スタートボタンが押されると、STRIG(0)が1になり、370行のRUNを実行する）

《特集・バトルシティー⑩》ヘルメットとスコップはそれぞれマイタンク、司令部の防御を高めるアイテムだ。見た目のハデさがあまりないため、敬遠されがちだが、ピンチのときなどでは最も役に立つアイテムなので、できるだけ取るようにしよう。めだたないものにこそ注目！なのだ。（70Pにつづく）





〈特集・バトルシティー⑪〉タンクはマイタンクが1機増えるという、きわめて有効なアイテムだ。しかし、司令部から離れたところに出現した場合は、注意して取りに行ったほうがいいぞ。マイタンクを増やしても、司令部がやられて、ゲームオーバーでは元も子もないからだ。（89Pにつづく）

来月は、すべってころんでスキーゲームに挑戦！

人気カセットand次に出るカセット

40本先取り大作戦



速報 ディスクシステム第1作は「ゼルダの伝説」

〈モウイークツネルト、オショウガツウ……ト、まだ早い? でも、この年末、カセットが40本近く発売されるの知っているかな。そこで一足お先に教えちゃう。

キミのファミコンで、マリオは無事にピーチ姫に会えたかな? というわけで、ますますおもしろくなるファミコンゲーム。上の超ド迫力の見出しでわかるように、ぬぁんと、この年末に40本ものカセットが発売されるのだ。

しかし、こんなに数が多いと、なにを買ったらいいか迷うよね。そこでわがファミマガ編集部で情報を整理して、みんなにお届けしようというわけだ。

なんといっても、この年末の超おすすめゲームは、新しいディスクシステムで遊ぶ任天堂の第1作、「ゼルダの伝説」だ。

ディスクシステムについては、次のページを見てもらうとして、このゲームは、これまでのROMカートリッジではできなかった、なんと６００面にもおよぶ、超特大リアルタイムアドベンチャーなのだ。

キミは勇気ある少年剣士、悪の帝王に奪い去られた黄金の三角を求めて、帝王に戦いを挑む、というストーリーのこのゲームは、そのほかに、ディスクにキミのデータを登録しておくこともできるので、スイッチを切ってしまっても、その次の場面から遊ぶこともできるんだ。期待しようね。



ディスクシステムに共通の初期画面だ

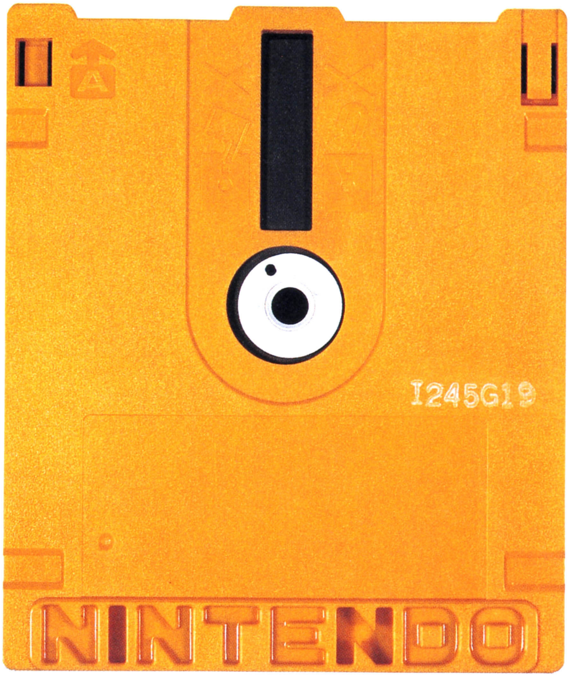


さあ、ディスクを入れようネ

ついに姿をあらわした

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

つ、ついにおまた!! ファミリーコンピュータのディスクシステムの紹介だ。これを読めば、キミたちもきっとほしくなるゾ。



⬆ディスクカードの実物大写真。プラスチックケースのなかに、円盤上の磁気フィルムが入っている

ディスクドライブとRAMアダプタで構成

ディスクシステムの本体は、1万5000円で任天堂からこの12月に発売されることになっているけれど、この本体というのは、〝ディスクドライブ〟と〝RAMアダプタ〟の2つから成っている。

ディスクドライブは、左上のような〝ディスクカード〟を入れて、このカードからゲームなどの情報(プログラムやデータ)を読み出したり、また、書き込んだりする装置だ。

一方のRAMアダプタは、ファミコン本体のカセットコネクタに差し込むためのものだ。ディスクドライブとつながっていて、普通のゲームカセットの代わりの役目を果たす。

この2つのセットがあれば、あとはディスクカードさえかえればいろいろなゲームが遊べるんだ。

安い! 書き込める! 書き換えられる!

ディスクシステムのゲームは、ディスクカードに入れられて売られる。年内に2タイトルが予定されていて(前ページ参照)、予価は各2600円と、今までのカセットよりかなり安くなっている。

そのうえ、ディスクカードだとデータの書き込みができるので、ゲームに出てくるキャラクタに自分の好きな名前をつけたり、むずかしいR・P・Gなどでは途中でデータをディスクに入れておいて、何日かたってやるときに最初からではなく、続きからできたりする。

さらに、ディスクカードでは書き換えも可能。ゲームにあきちゃったらお店に持っていって、500円ほどで新しいゲームに書き換えるサービスも、任天堂では用意している。

マニュアルも豪華で親切になる。とにかく早く見たいものだ。



➡RAMアダプタ



➡ディスクドライブ

ファミコンがステレオになった!



軽快なゲームサウンドを、大迫力でたのしめる!

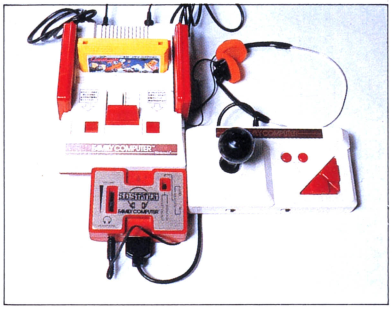
ファミコンにつなぐと、音がステレオになる、というスゴイやつが、ジョイスティックを出しているホリ電機から発売される。

ファミコンは画面だけでなく、音楽でもたのしめるってことは、みんな知っているね。あのゼビウスのテーマ音楽やスターフォースの軽快なメロディが口をついて出てくるひとも多いのじゃないかな。

そこで、この音楽をもっと迫力のあるステレオで聴きたいという希望がこのステレオシステム「SDステーション」になったのだ。

もっとも、ステレオといっても音を電子的に処理した、むずかしくいえば「擬似ステレオ」で、本当の意味のステレオではないが、実際に聴いてみると、なかなかの迫力だ。

この「SDステーション」にはもう1つの特徴がある。それは、ファミリーベーシックが無くてもゲームの自作面がみんなの持っているラジカセに保存できることだ。できるのはいまのところレッキングクルーとエキサイトバイクだけだけど、これも便利だね。



⇦SDステーション（4900円、11月末発売予定）。このようにつないでステレオ音をたのしむ。



⬆データレコーダにつなげば、自作面も保存できるのだ

グリップをかえて使える最新ジョイスティック

同じホリ電機から、もう1つ新製品が出る。最新型のジョイスティック「ウイングコマンダー」だ。

このジョイスティックの最大の特徴は、グリップが取り換えられることだ。力いっぱい操作したいときにはボール型、モータースポーツをたのしむときはオートマチック車に使われているようなT字型、など3種類のグリップが付いてくるのだ。

もう1つの特徴は、連射機能がついていることだ。Ⓐボタンやⓑボタンを押すだけで、1秒間に10数発の弾が飛び出すこの機能は、ハル研究所のジョイボールで大評判になったが、この新しいジョイスティックにも付いたのだ。

ただ、ジョイボールとちがって、コナミからでているハイパーシリーズには使えないみたいだけど、「連射」ファンにはうれしいニュースだね。

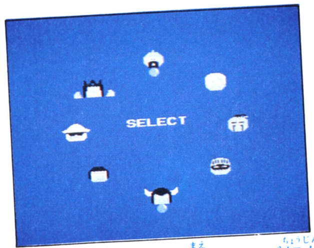
その他、Ⓐ・Ⓑボタンが左右両方に付いているなど、なかなかもりだくさんの特徴をもったジョイスティックだ。



⬆最新型のジョイスティック（予価4500円、12月上旬発売予定）

キン肉マンマッスルタッグマッチ

だれもが知っている超人のヒーロー「キン肉マン」が、なんとファミコンゲームに登場した！　マンガでおなじみの超人たちが、ワクワクするほどゆかいな試合を見せてくれる。リングで火花を飛びちらせ、超人たちの技がさく裂！
3次元感覚の画面で、キン肉マンファンにはぜったい見のがせないうれしいゲームなのだ！

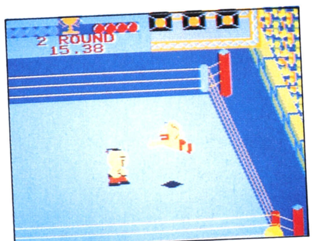


ゲームのスタート前に、まず超人を2人セレクト。8人の中からだれを選ぶかはキミの自由だ

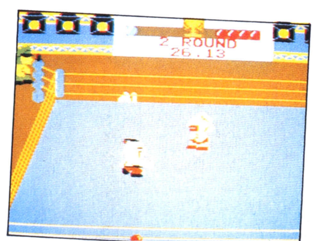


キン肉マンを選んでラーメンマンと一騎打ち！　見事ラーメンマンをたおし、ばんざ～い！

自分の好きな超人を選んでゲームが開始になる。8人の超人にはそれぞれ別の必殺技があって、格闘中にミート君の投げる「命の玉」を受けとると自分の必殺技が使えるようになるんだ。もちろん使える時間は決まっているけど、超人たちの個性ある技が見られるよ。
キン肉マンは「キン肉ドライバー」、ロビンマスクは「タワーブリッジ」、アシュラマンは「アシュラバスター」、テリーマンは「ブルドッキングヘッドロック」、ブロッケンJRは「ナチスガス殺法」、ラーメンマンは「空手殺法」、バッファローマンは「ハリケーンミキサー」、ウォーズマンは「ベアークロー」だ。
それぞれの技を有効に使おう。
リングは普通のリングのほかに氷のリングと電気のリングの2種類ある。ブルーの氷のリングは、ツルツルすべってなかなか相手がつかまらないし、電気のリングは、ロープに触れるとビリビリしびれて、エネルギーが減ってしまうのだ。
それぞれリングに応じて攻撃法を変えるとおもしろくなるよ。



これが氷のリング。凍っていてすべるから技をかけにくいんだ。はたしてキン肉マンの技は成功するか？



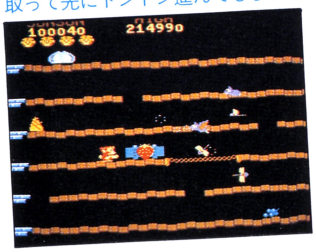
こっちは電気のリング。ロープに相手をさそい込むのも手だね。自分が触れないよう気をつけて！

あこがれの超人たちとリングの上で対決だ!!

バンダイ
11月上旬発売予定
4900円

ソンソン

大魔人にさらわれた三蔵法師・馬・さごじょうを助けるため、ソンソン（悟空）、トントン（八戒）は天竺へと旅出った。くいしん坊の2人は、フルーツやフライドポテトなど、途中に出てくる食べ物をパクパク。たくさんの敵キャラと戦いながらも、仲間を助けだすまで旅を続けるのだ。



コウモリや青とんぼが飛んでいるけど気にしない。目の前のいちごを取って先にドンドン進んでしまおう

ソンソン、トントンの天竺への大冒険！

カプコン
1月上旬発売予定
4900円

ビデオゲームで人気の高いソンソンが、ついにファミコンゲームになるんだ。あいかわらずチビでデブのコミカルなキャラクタがいっぱい出てくるぞ。
このゲームは同時に2人でプレイできるから、ハッキリ言って楽しみも2倍になるね。とくに食べ物をいっぱい取りたいときなど、1人でゲームするより2人のほうが効果的。天竺までの道のりは長くてヘトヘトになっちゃいそうだけど、食べ物とPOWをいただいちゃえばだいじょうぶ。2人で協力して敵をやっつけていけばそんなにムズカシくはない。
天竺に着くと、お釈迦様がソンソンとトントンを待っているよ。

ボコスカウォーズ

横スクロールのちょっと変わった思考ゲーム

アスキー
12月中旬発売予定
5500円

敵のオゴレス王の魔法によって、大切な兵士たちが木や岩に変えられてしまった！ スレン王は魔法を解くため軍隊をひきつれ敵城へ出発。王に導かれて軍隊は着実に進んで行くのだ。

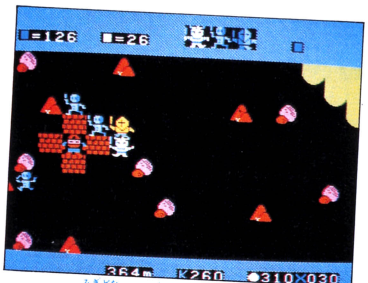
スレン王の軍隊には、兵卒と騎士の2種類の兵士がいる。兵卒より騎士のほうが強いけど、人数はちょっと少なめだ。

軍隊は王様を中心にして動くけど、もちろん兵卒だけや騎士だけを動かすこともできる。画面が横にスクロールするから、王様だけ移動して兵士が見えなくなっちゃうこともあるよ。

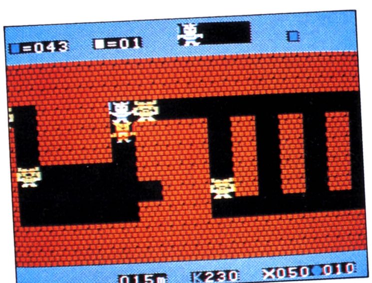
このゲームで大切なことは、障害物に兵士をひっかけたまま進まないことだ。軍隊をどう移動させるかが、頭の使いどころだよ。



いざ敵城へと銀色のスレン王軍隊は出発した。オゴレス王と戦うまで、何人残っていられるかな？



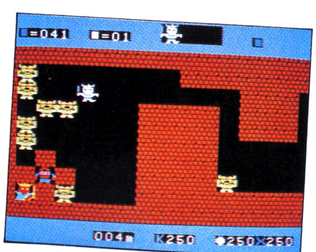
スコア右隣りに注目。このハコの中に表示されている者が移動できるんだ



全滅した味方兵士のぶんまでスレン王は戦うぞ

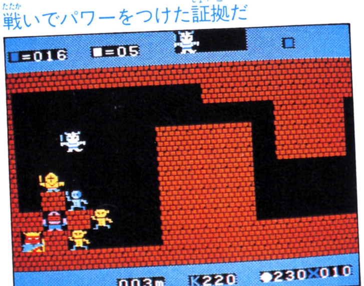
ブロックの中にとじこめられた兵卒を助けよう。このオリを破ることができるのは騎士だけだ。





オゴレス王の城内はとても複雑。ここで人数が減ってしまうおそれがある。頭を使って誘導しなきゃ

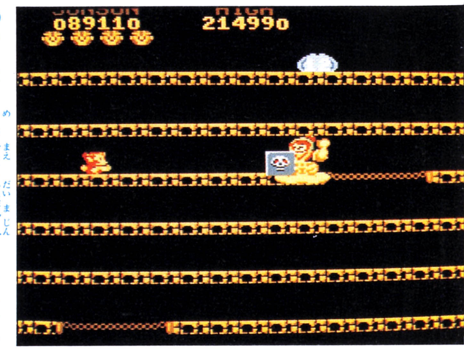
兵卒や騎士が金色に変っているのは、戦いでパワーをつけた証拠だ



緑色のピラニアは弧を描いて飛んでくる。1列に並んだ山賊もイヤなヤツらだ



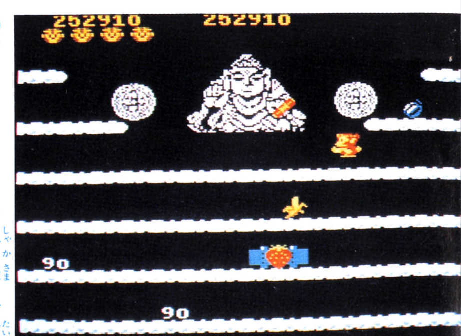
いきなり目の前に大魔人！ ソンソンが7回気合を投げるとやっつけられるぞ



お城にはかならず城兵が並んでいる。爆弾を投げてくるから手強い相手だ



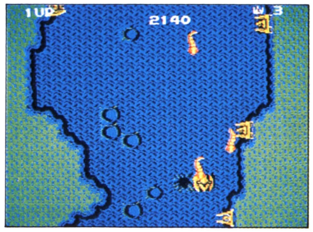
やった！ とうとうお釈迦様にご対面。巻物を取ると1面クリアってことだ



頭脳戦艦ガル

ところは銀河系Aダクト。惑星ガーネットスターはエネルギー制御装置を開発して全宇宙を支配しようとしていた。異変に気づいた惑星ジスタスでは、頭脳戦艦ガルの使用を決意した。

地底・基地・宇宙の間をワープして、ガーネットスターの野望を打ち砕き、全宇宙の平和を守るため、頭脳戦艦ガルの出動だ!!



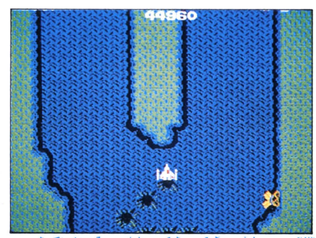
⇧これが惑星ガーネットスターの地底路だ。青い部分の両はしにぶつかるとやられてしまう

このゲームの最大のおもしろさは、なんといってもその幅広いゲーム展開なのダ。最終目的地に到着するまでのあいだには、地底迷路における数々の分れ道や、いくつかのエリアにおいて点在するワープポイントなどの選択が待っている。

しかもガルが敵のベースを破壊するためには、あちこちに隠されているパーツを、100コ集めなくてはいけない。つまり、ワープにワープを重ねて敵ベースと出会っても、パーツがなければ戦うことはできないということだ。

また、ゲームを進めていくうちに、キミがある数以上の敵を破壊すると、ガルがパワーアップするよ。まず、弾が連射になり、そして斜め方向にも弾が発射できるようになる。こういったパワーアップも、このゲームがロールプレイングゲームの面をもっていると言われる理由の1つなんだ。

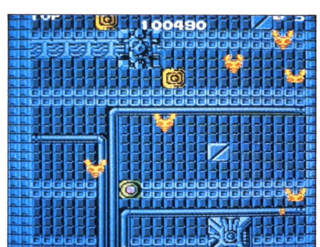
今までのシューティングゲームと違い、自分で選んだ自由な展開が楽しめる点がとってもカンゲキのニューゲーム。キミはどの道から攻めこむのかナ?



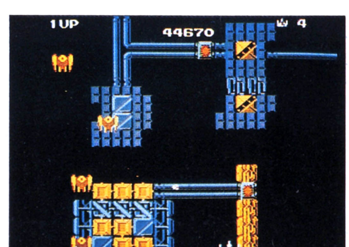
⇧地底迷路の分れ道。右を選ぶか左に進むかで、ガルの運命は変わってくるぞ

地底・基地・宇宙の3次元空間で迫力の大戦闘

dB-SOFT
12月発売予定
4900円



⇧ここが基地だ。斜めに飛んでくる敵キャラが多くて危険なエリアだ



⇧宇宙空間に到着。このエリアは敵キャラだらけですごくムズカシイぞ

忍者じゃじゃ丸くん

人気ゲーム「忍者くん」の弟が、ひょっこりファミコン界にデビューする。その名も「忍者じゃじゃ丸くん」。

姿かたちはお兄ちゃんによく似てるけど、いったいどんな忍法を見せてくれるのかな?

忍者くんファンのキミ、絶対見のがせないゲームだよ。

ある日、なまず太夫のあやつる魔物たちによって、かわいいさくら姫がさらわれてしまった。残念ながら忍者くんは、忍術修行の旅に出てしまっている。このままではさくら姫が危険だ!

そこで忍者くんの弟じゃじゃ丸くんは、お兄ちゃんの代わりに姫を救出する決心を固めた。

「いざ、なまず太夫のもとへ!」とはりきって出かけたじゃじゃ丸くんの行く手には、敵がいっぱい。ちょうちん長屋、妖怪墓地など、なまず太夫のいるなまず屋敷に着くまでにはだいぶめんどうな場所を通らなければいけない。

じゃじゃ丸くんは手裏剣だけで妖怪たちと一騎打ちだ。敵はそれぞれ持っている武器をフルに使っておそってくるから、少しもゆだんできないぞ。

はたしてじゃじゃ丸くんは、それらの敵を倒して無事にさくら姫を救出し、りっぱに忍者くんの代わりを務めることができるかな?

弟だけど負けてはいられない。じゃじゃ丸くん、ガンバレ!

弟忍者くん参上。お兄ちゃんより強いかな?

ジャレコ
11月中旬発売予定
4900円

ツインビー

仲良し兄弟が大活躍！ドンブリ島を取り戻せ

コナミ
1月1日発売予定
価格未定

平和なドンブリ島にスパイス大王の軍隊が現れ、島を占領してしまった。島の科学者シナモン博士は、ツインビー、ウインビーというユニークな戦闘機を造り、島に平和を取り戻そうとした。博士の2人の息子が戦闘機をそうじゅうして、悪の軍隊へ立ち向かった！　2機の合体パワーで、なんとか島を守り通そう！

このゲームは、雲の下に隠れているベルがパワーアップのポイントになる。ベルの種類は全部で5色。色によってそれぞれ違うパワーアップターゲットになっているよ。ブルーベルを取るとスピードアップ。ホワイトベルはツイン砲になり、赤白点滅ベルを取ると分身。レッドベルを取るとバリアがはられて、イエローベルはボーナス点が入るようになっている。ベルは数回撃つと色がドンドン変わっていくから自分の希望のパワーアップベルの色に変えてから取るのが一番有効な方法だ。

それから、2プレイのときに1人が前、もう1人が後ろにつくことで、3方向に弾が出たり、左右に合体で大きな弾が発射できたりもするぞ。2人とも全滅しないうちにパワーアップをくり返して、1人じゃ進めない面までクリアしてしまおう。



2機合体だと3方向に弾を飛ばせるんだ。イエローベルは取るとボーナス点が入るから、取ったほうがいいね



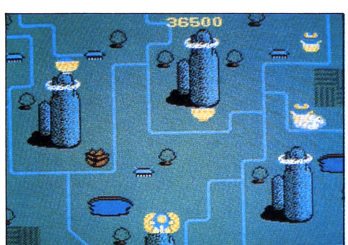
地上物めがけて弾をドカーン！



赤白点滅ベルを取ると分身する



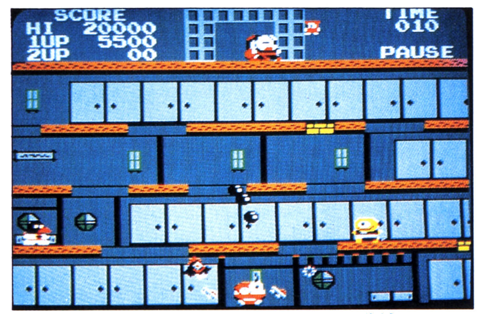
こいつをやっつけると次の面だ。攻撃しながら動くから、ねらいを定めにくい



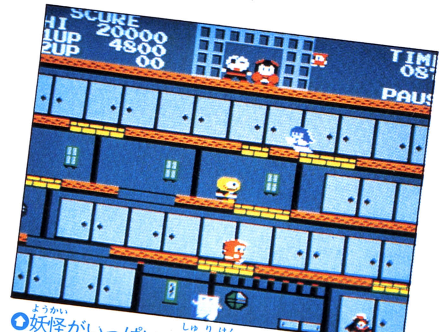
レッドベルを取ってバリアがはられた。このチャンスを生かして一気に攻撃だ！



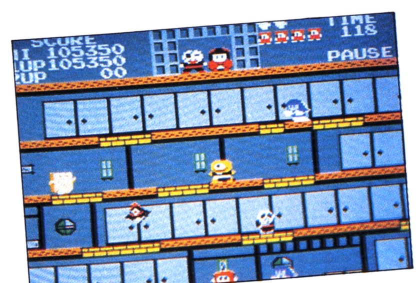
妖怪墓地のまん中で、手を広げているのが、ウワサのじゃじゃ丸くんだ



一番上で片目を隠しているのがなまず太夫



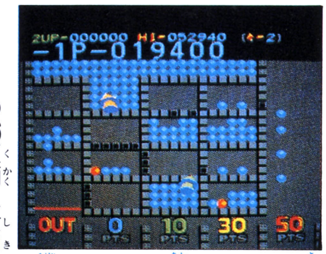
妖怪がいっぱい。手裏剣だけで戦うのは大変だ



さくら姫を助けるまではやられちゃいけない

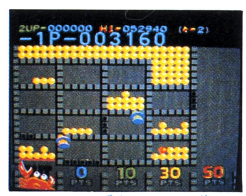
ロットロット

かわいいんだけどちょっぴりインケンなカニさんと、キミの反射神経との戦いなのだ。
画面いっぱいに黄色いボールがずらり！　2本のスティックがその上をうろちょろうろちょろ。
ちょっとヘンテコなこのロットロットが、大人気のビデオゲーム版に続いて、ファミコン版がおでましなのだ!!
2本のスティックとキミの頭をうまく使って、部屋と部屋のボールを交換しなくちゃいけない！

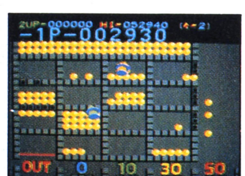


緑スティックと赤スティックの指している部屋の中が交換されるのだ

4×4の16区画に仕切られた部屋の中に、ある日突然、洪水のごとくボールがおしよせてきた。部屋の中はテンテコマイの大パニック！　キミはファミコンのコントローラ片手に、"Zゾーン"と呼ばれる左すみの部屋にボールをためないように、交換遊戯を楽しんじゃうのだ。交換の道具は2本のスティック。キミがコントロールできるスティックと、その通ったあとを、影のように追いかけてくるスティックの2本。この2つが指している部屋と部屋のボールが交換されるんだよ。キミは"Zゾーン"をどこまで守りきれるかな？



ボールがZゾーンに入ると下からカニが出てくる。ハサミでチョッキンされる前にボールを交換しよう



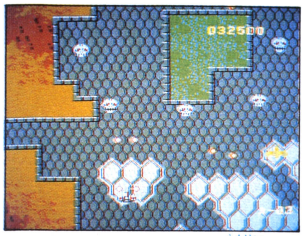
画面の右側にボールを落とすと50点。右側の部屋の仕切りがなくなったところをねらって交換だ

ムム、これは何だの不思議ゲーム、新登場!!

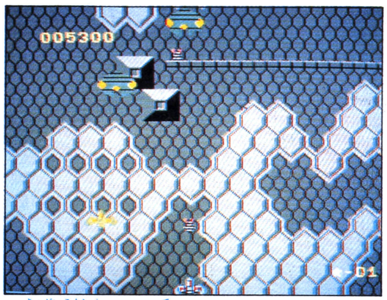
徳間書店
12月下旬発売予定
予価5200円

エグゼドエグゼス

2人でプレイできるシューティングゲームという要素と、昆虫たちをベースにした、ちょっと無気味なキャラクタで、ゲームセンターでも注目のマトだったエグゼドエグゼス。みんなの熱〜いラブコールに、な、なんとわが徳間書店から緊急発売!!　なのだ。



ラフ・スカルの円形フォーメーション攻撃



巨大昆虫たちも出てきたよ

昆虫のような攻撃部隊を引き連れた超浮遊要塞エグゼドエグゼス。巨大化した昆虫型生物たちの究極の秘密兵器だ。キミはそのエグゼドエグゼスに対抗すべく、カーネル号に乗りこみ、出撃したのだ。
2人でもプレイできちゃうこのゲームは、他のゲームと違って、15発とか20発も撃たなくては撃破できない敵もいたりして、思わず熱くなっちゃうネ！　キミの部屋での興奮の戦いの日も近いぞ!!



ハイポイントエリアに突入



ガガガ〜〜〜ンと浮遊要塞が出現

浮遊要塞E・Eを2人で協力してやっつけろ

徳間書店
12月下旬発売予定
予価5200円

スターラスター

3D画面で気分はすっかりスペースウォーズ

12月上旬発売予定 ナムコ 4900円

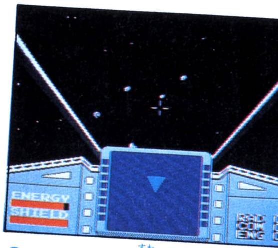
ナムコがファミコン用としてオリジナルに開発したゲームが、ついに登場だ。「スターラスター」というこのゲーム、奥の深い3Dシューティングゲームなのだ。

異次元からの侵入者「バッツーラ」を攻撃すべく、高機動宇宙戦闘艇「ガイア」は飛び立った。

ガイアのコックピットに座り、敵を攻撃しながらワープ機能を有効に使い、小惑星群や惑星に隠されたキーワードをもとに敵の本拠地を発見しなければいけない。

コックピットから広がる宇宙を舞台に繰り広げられる3Dの世界と、リアルタイムに展開する戦闘に、キミはきっととりこになるにちがいない。気分はすっかりスペースウォーズ！ 主人公はキミ!!

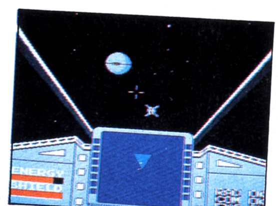
はじめてプレイする人たちのために、トレーニングモードや決められた命令をクリアするコマンドモードも設けられているぞ。



⬆これがキミの座るコックピットだ。キミの視界はモニターの中の逆三角形になっているところだ



⬆弾を撃ちながら敵が飛来。十字形の照準で敵をとらえて破壊しろ！ 迫力の3Dシューティングはこのゲーム最大の魅力



⬆敵との戦闘モードでは、コックピットのディスプレイはレーダーになっている。うまく敵を視界内へもってこよう



⬆ワープモードに巡航コンピュータを移したところ。ディスプレイはマップに変化、カーソルを動かして場所を決定しよう

ぺんぎんくんwars(ウォーズ)

ぺんぎんくんと森の動物たちのかわいい戦い

12月中旬発売予定 アスキー 5500円

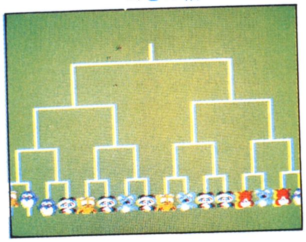
みんなも大好きなぺんぎんくんが、森の動物たちとトーナメントで白熱した試合をくりひろげるのだ。かわいいキャラクタがいっぱいで、パソコン版で大評判のこのゲームが、とうとうファミコンでもお目にかかれることになった！ どんな試合を見せてくれるか、乞う御期待！

ぺんぎんくんの戦いは、第1回戦のボール投げからはじまるんだ。対戦相手のネコと向かい合って、手持ちの5個のボールを早く相手コートに投げこんだほうが勝ちになるよ。なんとなくドッヂボールに似ているぞ。

1試合勝ち抜くごとにボーナスステージがある。そこは高得点をねらえるチャンスだ。勝ち進んでいくと対戦相手はどんどん強いヤツが出てくるぞ。

㊟写真は開発中のため、実際の画面と異なることがあります。

⬇これがトーナメント表。第1試合はネコとの戦いだ



⬇初の対戦相手のネコは、なかなか手強いヤツ。わーん、負けるとこんな姿に…



⬇1試合につき、3ゲームのうちの2ゲームを先取したほうが勝ちになるぞ





⬆これが第2回戦の後のボーナスステージ。まるでモグラたたき！

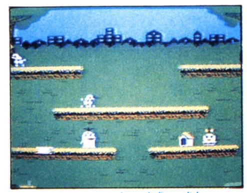
⬇あと2個で負けだ。コートの真中にあるものは、左右に移動してボールを投げるのにすごく目ざわりだ！



オバケのQ太郎ワンワンパニック

マンガで大人気のかわいいキャラクタが、またまたバンダイからファミコンゲームにデビューするよ。

ゲームタイトルは「オバケのQ太郎ワンワンパニック」で、主人公はもちろんあのオバケのQちゃん。Qちゃんのほかに、P子ちゃんや正ちゃんも登場して、おなじみのキャラクタでいっぱいだ。発売されるのが待ちどおしいネ。



⬆まだまだ犬の数が少ないので安心しているQちゃん。犬小屋のとなりにはP子ちゃんもいるね

どんなに小さなかわいい犬でもQちゃんは大の二ガテ。そばに寄ってこられただけでもあわてて逃げ出しちゃうのは、マンガでもすっかりおなじみのシーンだね。

そんなQちゃんがある日街にお買い物にでかけると、ムム……なんと大キライな犬がいーっぱい！ たいへんだ！ってわけでQちゃんはあわててしまうけど、そうそう逃げてばかりもいられない。ここでちょっと勇気を出して、なんとかお買い物を無事にすませなくちゃ。街もせましとドタバタドタバタ。はてさてQちゃんの運命はどうなるのかな？

㊟写真は開発中のため、実際の画面と異なることがあります。

おなじみQちゃん新登場

12月中旬発売予定
バンダイ
予価4900円

超時空要塞マクロス

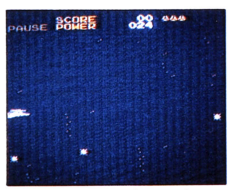
アニメで有名なマクロスが、ファミコンのゲームとしてナムコが開発し、バンダイから発売されることになった！

マクロスと言えばすごい大ブームをまきおこしたから、誰でも一度はテレビで見たことがあるよネ。

パソコン版でも大評判で、スペースものの決定版とも言える。ファミコン版とはどんな違いがあるのか、発売が待ちどおしい。

⬇左側でかまえているのが自機だ。敵の攻撃が少ないうちに、ドンドン先へ進んで行こう





⬆変化した自機。3種類の形態での、それぞれの攻撃を研究して攻めていくのが有効だ

このゲームは一言で言うと、バルキリー（自機）を操り、6種類の敵キャラをかわしながら敵陣に侵入し、基地を破壊するといった設定になっている。

バルキリーは3段階に変化し、操作性も良いから、スペースゲームファンには、遊びごたえのあるゲームだね。

㊟写真は開発中のもので、実際の画面と異なることがあります。

スペースゲームの決定版

12月中旬発売予定
バンダイ
予価4900円

いっき

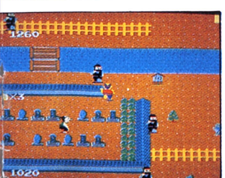
時はむか～しの江戸時代のお話。働き者のお百姓さんは、自分たちの食べるお米まで年貢として代官に取り立てられていた。「むむ……悪代官め、もうゆるせない！」ってわけで、権べと田吾の2人が立ち上がった。にっくき悪代官をたおすため、たった2人の百姓一揆がいまはじまった！

このゲームは同時に2人でプレイしたほうがおもしろいんだ。

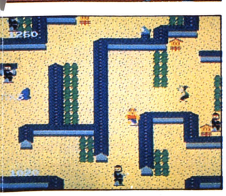
武器のカマを投げながら、隠されている8枚の小判を全部取らないと面クリアにはならないぞ。権べと田吾を協力して動かし、すばやく代官家敷に向かおう。



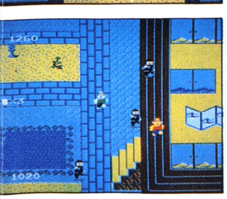
⬅第1面は田園地帯。カマを投げて権べよ走れ



⬅敵と戦いながら8枚の小判を探さなければ！



⬅このへんまで来ると敵の攻撃は激しくなるぞ



⬅代官の家に侵入。権べたちの勝負はこれから

一気にいっき、百姓一揆

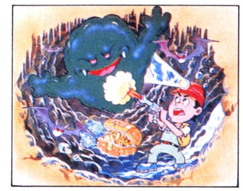
11月下旬発売予定
サン電子
4900円

カセット先取り大作戦

スペランカー

アメリカのゲームソフトを、アイレムがファミコンゲーム用に再開発したのがスペランカーだ。

宝さがしか洞くつ探険か、何が飛び出すかわからないアドベンチャーゲームなのだ。ムズカしくても挑戦してみたいネ！



スペランカーのイメージイラスト。どんな画面のゲームなのか、発売が待ちどうしいなァ

スリル満点！洞くつ探険

これまでに、誰でも一度は、洞くつ探険をしてみたいと思ったことはあるよね。

このゲームはその洞くつ探険をたのしもうってゆーゲームなのだ。もちろん中は複雑に入り組んで、火の穴や蒸気を出す火口が現れて

たんなる探険だけのはずがない。こうもりも飛んできて、ちょっとやそっとの努力じゃクリアできないよ。

そして、宝物を探すためには、やっぱりたくさんの難関が待っているのだ。

アイレム
12月10日発売予定
予価4900円

グーニーズ

お正月にあの「E・T」で有名なスピルバーグ監督の「グーニーズ」っていう映画が上映されることは知っているね。じつは、コナミから発売されるファミコンゲームの「グーニーズ」も、名前が同じだけじゃなくて、ちゃーんとこの映画のストーリーにそって作られたものなんだ。



ギャングがピストルを撃ってきたぞ。せっかく子どもを誘導してるんだもん、クリアしたいよネ！

映画がゲームになった!!

敵の手によって洞くつにとらわれてしまった7人の子どもたちを無事外へ連れ出せるかどうか、これがこのゲームのストーリーだ。

敵はがいこつ団やギャング団、なかなか手強い相手だから、クリアするのはむずかしい。

画面がスクロールするから、子どもたちの位置をしっかり覚えておかなくてはいけないし、また、画面には子どもが1人ずつしか登場しないから、7人全員を助け出すまでには、けっこう時間がかかるよ。とにかくこのゲームは、スピルバーグもまっ青の、大アドベンチャーゲームなのだ。

注 写真は開発中のもので、実際の画面と異なることがあります。

コナミ
発売日未定
価格未定

グラディウス

母なる惑星グラディウスは、亜時空星団バクテリアンにより侵略の危機にひんしていた。美しき星グラディウスを守るため、超次空戦闘機ビックバイパーが暗黒空間へ飛び立った。

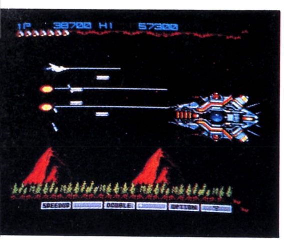
エネルギーカプセルを集め、敵戦闘機をレーザー砲で撃墜しなければ！。ビッグバイパーに課せられた使命は重いのだ。

このゲームは全部で7ステージに分かれている。どのステージも空中戦だが、それぞれちがう特徴を持ったキャラクタが登場する。

最終ステージが敵要塞の内部になっているけど、そこにたどり着くまでがメチャクチャ大変なんだ。ビックバイパーはナント6種類のパワーができる。画面マップ上の敵の赤い戦闘機を撃つとエネルギーカプセルが出てくるから、それを取っていけばいいんだ。



モアイの口からの発射物をかわしながら、先のステージに突入しよう



パワーアップしてレーザー砲を発射！ どんな敵もねらい撃ちだ

異次元空間で大空中戦！

カプセルを取ると、画面の下の6種類のレベルメーターに、パワーアップの種類が表示される。その表示はエネルギーカプセルを1つ取るごとに変わっていくから、自分のほしいパワーが表示されたときにパワーアップボタンを押せばOKだ。

注 写真は業務用のもので、実際の画面と異なります。

コナミ
発売日未定
価格未定

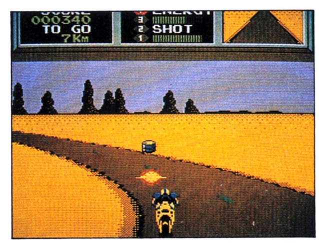
マッハライダー

流れる景色が美しいのだ

任天堂
11月21日発売予定
4900円

高性能のマシンにまたがり荒廃した土地をひたすら走るキミの名は"マッハライダー"。しかし、この土地はもう侵略されてしまった。キミはこの地を救うため、敵の車の激しい妨害と、道のあちこちに点在する障害物をかわしながら、全ての道を走りぬけなければならないのだ。

4速に変化するギアと、障害物や敵の車を破壊するためのマシンガン。この2つを備えたマシンにまたがり、みごと最終地までたどりつくことが、キミに与えられた使命だ。評判だったF1レースに負けず劣らずの3D画面と、風のように飛び去る背景の迫力に、思わずとりこになってしまうぞ!



⇧敵の車にマシンガンを発射。敵は後ろから追突してくることもあるから、バックミラーを注意して見よう



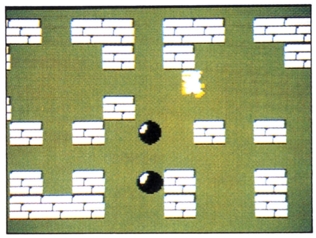
⇧敵をよけきれず思わずクラッシュ! 粉々にとびちってしまったライダーの姿はあまりにもヒサン

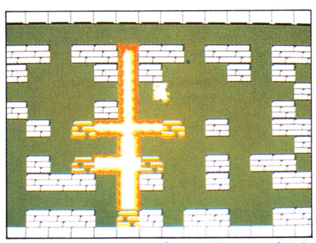
ボンバーマン

爆風で敵をふっとばせ!

ハドソン
12月上旬発売予定
4900円

爆弾片手にホイサッサ! 格子状の迷路の中を、爆風で敵をふきとばすべく、日夜努力を続けるボンバーマン。数多くのパソコン上で戦ってきた彼の奮闘ぶりが、ファミコン上でいま、よみがえるのだ! 歴代の勇士たちに負けない活躍ぶりを、はたしてきみは、見ることができるだろうか!?


⇧爆弾をポンポンッ!と設置して、あとは自分がふきとばされないようにかくれるのだ


⇧ボボーーン!と爆発!! この爆風に巻きこまれた敵たちは、ひとたまりもなくなるぞ

キミが武器として持つ爆弾はとても強力で、敵はおろか、壁までふきとばしちゃうソーカイさ。これは、爆弾が爆発するタイミングと、逃げ道を考えながら、うまく敵をやっつける、ちょっと頭を使うゲームなのだ。

㊟写真は開発中のもので、実際の画面と異なることがあります。

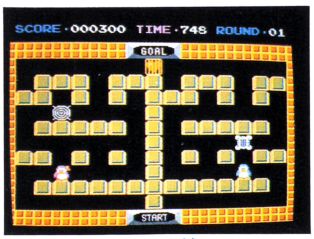
バイナリーランド

頭がパニック目がまわる

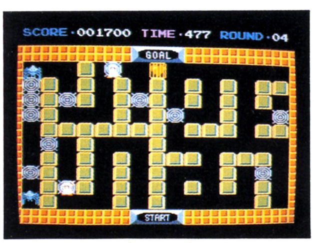
ハドソン
12月上旬発売予定
4900円

2匹のペンギンを1個のコントローラで同時に操作しなくちゃいけない、と~ってもムズカシいゲームなのだ。全部で面は50パターンぐらいあって、先に進むほどややこしい面になるよ。右脳と左脳を別々に使えばいいのかな!?

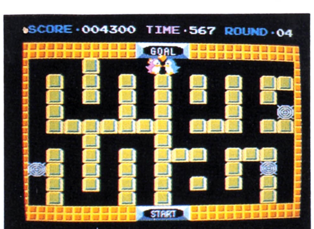
㊟この写真は開発中のため、実際の画面と異なることがあります。



⇧これぐらいの面でオタオタしてちゃ、クリアへの道はお先まっくらだネ



⇧クモの巣に2匹とも引っかかるとオシマイ。敵キャラが出るとますますややこしい!

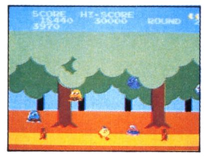


⇧2人同時にゴールに到着すると、こうやって仲の良いところを見せてくれるんだ

まだまだこんなにめいっぱい！

年末年始にかけて、うれし涙が出そうなくらい新作ゲームがズラっと勢ぞろい。どれを買っていいか迷っちゃう、なんていってる場合じゃないよ。ファミマガ11月号と今月号で紹介しただけでも、こんなにあるんだ。ここではゲームの一場面しか見せられないけど、写真の下のページをめくって、じっくり研究しよう。

パックランド　ナムコ

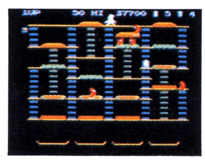


今月号6ページ

パックマン大活躍

迷子の妖精をつれてパックマンはトコトコ走る。おしゃれなモンスターもいっぱいで、かわいいゲームなのだ。

バーガータイム　ナムコ

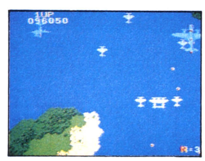


今月号12ページ

おいしく作ろう！

コックさんが左右上下に移動して、大きなハンバーガーを作りはじめたよ。あせらずゆっくり料理しよう。

1942　カプコン

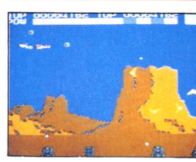


今月号16ページ

敵機を撃ち落とせ

青い海、緑の島、都市の上空を舞台に戦闘機が乱れ飛ぶ。全32ステージを、撃って撃って撃ちまくれ！

ヴォルガードII　dB-SOFT



今月号20ページ

合体ロボ・発進！

地上に空中に、敵の攻撃は激しい。地球に平和をとりもどすことができるのは、ヴォルガードIIだけなのだ。

パチコン　東芝EMI



今月号23ページ

めざせパチプロ！

パチンコ屋さんがそのままゲームになったみたいで、家族みんなで楽しめちゃうぞ。パパと競争してみよう。

ポートピア連続殺人事件　エニックス

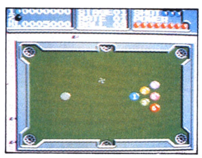


今月号120ページ

密室殺人に挑戦だ

ナゾの殺人事件を追いかけ、刑事ヤスは走り回る。難解、奇怪な本格的アドベンチャーゲームなのだ。

ルナーボール　ポニー

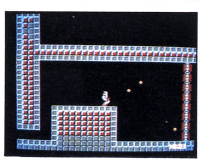


今月号124ページ

家庭でビリヤード

多種さまざまな形の台があって、たんなるビリヤードではない。1コずつ慎重に玉を落としていこう。

テグザー　スクウェア

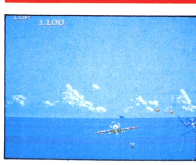


今月号129ページ

迷路でパニック！

敵惑星内の磁力線発生装置の破壊のために突き進む。次第に複雑になってゆく惑星の迷路をどうクリアするか。

スカイデストロイヤー　タイトー

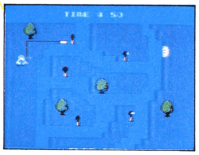


今月号132ページ

迫力の3D空中戦

たった1機で次から次へとやってくる敵機をどこまで撃ち落とせるか！　迫力の画面に思わず感激してしまう。

ダウボーイ　コトブキシステム

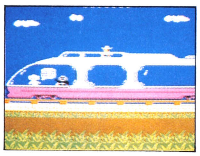


今月号136ページ

味方を救出せよ！

敵陣の固い守りを破り、はやく味方を救出しなくては。ダウボーイにたくされた使命は重いのだ。

チャレンジャー　ハドソン

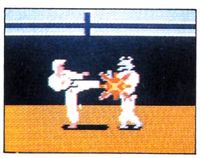


今月号140ページ

スリル満点大冒険

インディージョーンズばりの冒険家チャレンジャー。ちょっと変わったワルドラド島でのアクションゲームよ。

カラテカ　ソフトプロ

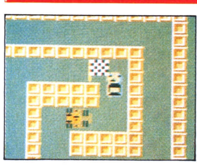


今月号144ページ

空手ゲーム決定版

ける、打つの空手殺法がさく裂！　思いがけないワナや手強い敵を相手に、キミの技でどう対抗していくか？

ルート16TURBO　サン電子



11月号136ページ

本格カーチェイス

複雑に入り組んだ道路が、1画面に16パターン。巧みなハンドルさばきとカンが、勝負の決めどころになるぞ。

おにゃんこTOWN　ポニー



11月号14ページ

迷子の子ネコは？

迷子の子ネコを捜すため、ママネコは街も狭しと大ハッスル。動物キャラいっぱいのかわいいゲームなのだ。



アミューズメントマシンショーには、いっぱいゲームがあって、みんな夢中だったよ

このあと どんなゲームが 出るのかな

年が明けてからは、どんなおいしいゲームがキミを待っているのかな？

年末年始にかけていろんなゲームが発売されることは、前のページまででわかったよネ。

でも、その後にどんなゲームが予定されているかっていうのも、すごく気になる事実だ。

そこで、今後ファミコンゲームとしてたぶんキミたちのお目にかかるゲームというのを、紹介してみよう。

まず、テレビマンガで大人気の、みんなもよく知っている「忍者ハットリくん」だ。これはハットリくんが忍術修行に出るというゲームなんだけど、ハドソンから出るみたい。ハットリくんファンのキミ、楽しみだね。

それからカプコンからはビデオゲーム版で大人気の「戦場の狼」が予定されているぞ。これはまだ計画段階で、来年の発売になるみたいだ。

そして任天堂では、ヘリコプターが主役の「ヘリファイター」というゲームがこれは12月だけど予定されている。

さらにもう1本。編集部ではパソコンの人気ゲーム「ハイドライド」が東芝EMIから来年春ごろ出るという情報もつかんだぞ！

未来のファミコンゲームが、ひょっとするとこの中に!?～AMショー～

他にもファミコンの新作ゲームでは、このあいだ遊んだヨ！なんてビデオゲームが、どんどんとファミコンに進出してきているんだ。今やファミコンとビデオゲームは、とっても親しい間柄なんだ。

そこでファミマガは、ファミコンゲームの未来を予測するべく、ビデオゲームがズラリ！と並んだ〝AMショー〟に行ってきたゾ！

その中で見かけたオモシロゲームがカプコンの〝魔界村〟。魔物の街を進む、リアルなシューティングゲームだ。新規参入で、ファミコンに意欲的なカプコンだけに、十分期待できるかもネ。同じようなゲーム進行で、舞台が忍者村に



あちこちに人垣があって、なかなか中も見れないほど、みんな興味シンシンなんだね

カセットを出している会社

メーカー名	住所	電話番号
任天堂株式会社	〒605 京都府京都市東山区福稲上高松町60	075-541-6111
アイレム販売株式会社	〒550 大阪府大阪市西区西本町1-11-9	06-534-1060
株式会社アスキー	〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル	03-486-7111
株式会社エニックス	〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 ヒノデビル3階	03-366-4345
株式会社カプコン	〒547 大阪府大阪市平野区長吉川辺3-8-51	06-799-2281
コトブキシステム株式会社	〒737 広島県呉市清水1-2-6	0823-21-3300
コナミ株式会社	〒102 東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル	03-262-9110
サン電子株式会社	〒483 愛知県江南市古知野町朝日250	05875-5-1120
株式会社ジャレコ	〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9	03-420-2271
株式会社セタ	〒152 東京都目黒区中根1-9-9 アルユメビル	03-723-6681

あれ？ ハイパーに殿様が出現!?



殿、ハカマがジャマそうでゴザイマスなァ

ねえねえ、ちょっと前の話になるけど、土曜日の夜8時から放送されていた〝8時だヨ！全員集合〟の9月14日放送分を見たコ、手エあげて！ じつは……この番組のおなじみ〝バカ殿シリーズ〟でナントナント！ ファミコン用〝ハイパーオリンピック〟がとりあげられちゃってたのだ！

その名も〝ハイパーオリンピック殿様版〟。ゲームの内容はキミがもっているカセットそのまま。ただし、1PLAYERが、チョンマゲ結って、志村けん演じる殿様になっちゃってるのには、もうお笑イ。コナミさんってばスゴイことやってくれちゃう！

もう1つオマケは、種目がセレクトできちゃうこと。これなら、いつもはなかなかクリアできないヘタっぴいでもOKだよね。ドリフのメンバーはもちろん、ゲストのキョンキョンやちえみもオテンバ腰元役で大活躍だったよ！

だけど、ドリフや番組のゲストだけが楽しめるなんて、ズルイズルイ！ みんなだって、ぜひ〝殿様版〟で遊んでみたいよね！


みよ！ このエキサイトした顔



さて、次はどの種目にしますかな



誰じゃワラワを笑うのは!?



この看板をたよりに会場内をウロウロと

なったのがタイトーの〝影の伝説〟。手裏剣や刀での対決が迫力なんだ。

どんどん新作を出してボクたちを喜ばしてくれるナムコの〝モトス〟はスペースビーを相手にした、いわば落としっこ。ゲームの単純さに熱が入る。画面もけっこうファミコン向け。出して欲しいナ☆

他にもアイレムの月面探険をテーマにした、シューティングゲームなんかもオモシロかったゾ。ファミコンでこれが遊べたら……とワクワクしちゃったアミューズメントマシンショーだった。



大人気のゲーム、魔界村のポスターだ

カセットを出している会社

メーカー名	住所	電話番号
ソフトプロ株式会社	〒530 大阪府大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビルディング5階	06-363-1221
株式会社タイトー	〒102 東京都千代田区平河町2-5-3	03-264-3590
デービーソフト株式会社	〒060 北海道札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル	011-222-1088
株式会社電友社(スクウェア)	〒223 神奈川県横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル	044-63-6201
東芝EMI株式会社	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	03-587-9145
株式会社徳間書店	〒105 東京都港区新橋4-10-1	03-433-6231
株式会社ナムコ	〒146 東京都大田区多摩川2-8-5	03-756-7651
株式会社ハドソン	〒062 北海道札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201	011-821-1538
株式会社バンダイ	〒111 東京都台東区蔵前3-1-12	03-862-0371
株式会社ポニー	〒102 東京都千代田区九段北4-1-3	03-265-6377

売り切れ店続出で、なかなか手に入らなかったキミへ

今すぐ本屋さんへ!!

重版ができました!!

勝者必読。

定価 390円

好評発売中

徳間書店

この本には スーパーマリオブラザーズのひみつのすべてが載っています!

この一冊。スーパーマリオブラザーズ完全攻略本



全32面マップ

ファミマガ11月号でセンセーショナルに発表した全32面のマップを、隠れステージも含めてより詳しく再現! これで全てがわかる!!

かくれキャラ

ウワサの1UPキノコの出現位置をはじめ、?ブロックの中身から、かくれブロックの場所、コインのわき出す10コインブロックの位置など、全てのターゲットポイントの場所を明確に表示しちゃったのだ!

迷路パターン

最大難解といわれるワナの面の必勝パターンを、マップ上で完全再現。4—4、7—4、8—4で困ってるキキはもう必読!

ファミリーコンピュータMagazine編集部・編著

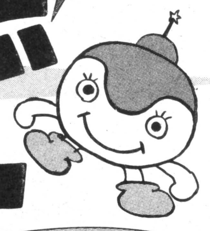
12月上旬には「パックランド完全攻略本」も出るぞ! 予約しよう!!

ファミリーベーシック™

カチャ カチャ

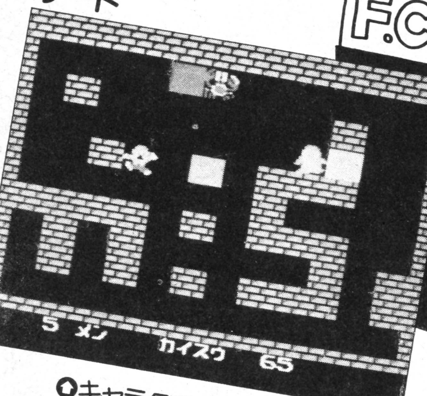
打ちこんでRUN!

今月は「もっとたくさんゲームを載せて」という声にこたえて、4本のゲームを紹介しよう。リアルタイムあり思考ゲームありで、絶対おもしろいはずだ。とくにそのなかでもオリジナルのキャラクタ作りのうまさが目についた。みんなも、がんばって打ちこんでごら〜〜ん。





サード

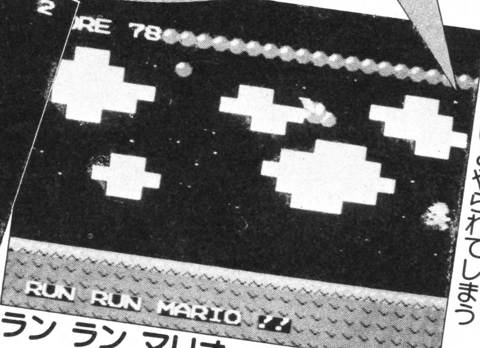


⬆キャラクタのかわいい思考ゲームだ。パズルを解く要領で、どうやったらクリアできるか考えてから、キャラクタを動かそう

スーパー ファイター



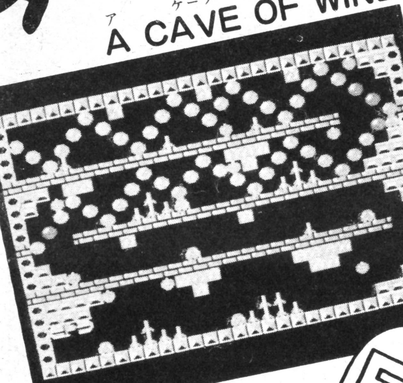
⬆レーザーのかわりに、小さなボールを使っている。シンプルなシューティングゲームだ



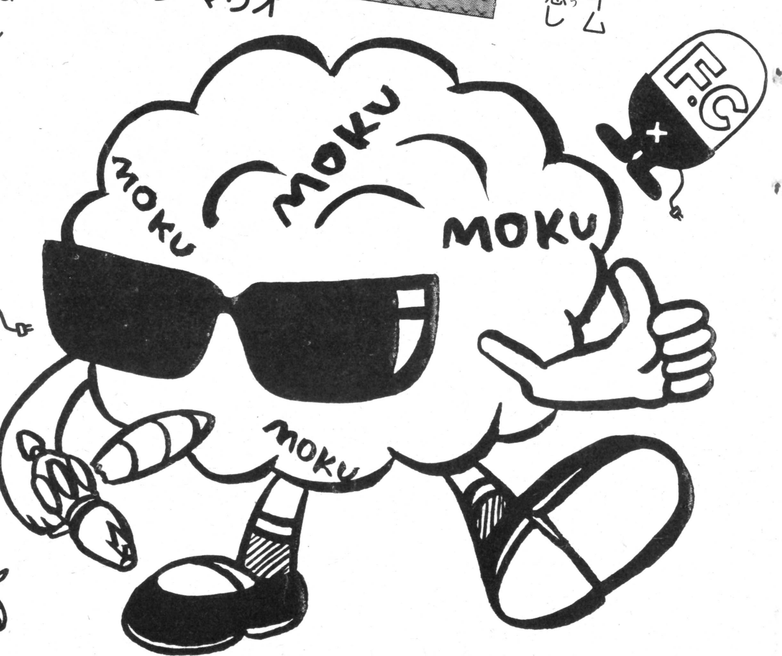
ラン ラン マリオ

⬆操作がかんたんなリアルタイムゲーム。でも、敵の動きを予想して動かないとやられてしまう

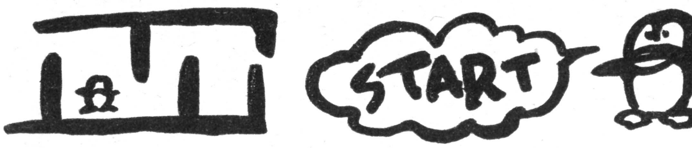
A CAVE OF WIND



⬆BGグラフィックを工夫するだけで、こんなにおもしろいゲームもできちゃうよ。ゲームは、アイデアしだいだね



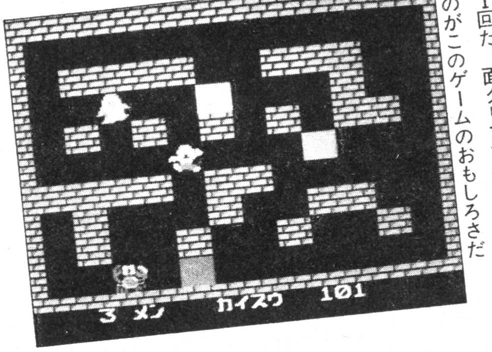






作・NAJI

キミはこんなユニークな思考ゲームを見たことがあるか！



●もう少しで面クリアなのに、もう101回だ。面クリアできそうでできないのがこのゲームのおもしろさだ

このゲームは、1面から7面まである思考ゲームだ。「はっきりいって自分でもおもしろいと思っています」と作者自身が言うように、本当におもしろいゲームだ。それにバック・グラウンド・ミュージックの、キャラクタの歩くときの音がかわいいよ。

このゲームを打ちこんで、思考ゲームを作るコツをつかんでほしい。

さて、ゲームのやり方を説明しよう。マリオとペンペンとサイドステッパーの、3つのキャラクタを、同時に、それぞれ決められたカラーゾーン（マリオ―緑、ペンペン―白、サイドステッパー―赤）に乗っけてやればいいんだ。そうすれば、面クリアだ。

まちがったカラーゾーンに乗っけても面クリアしないから注意してね。たとえば、マリオ―白、ペンペン―緑、サイドステッパー―赤ではだめなんだ。

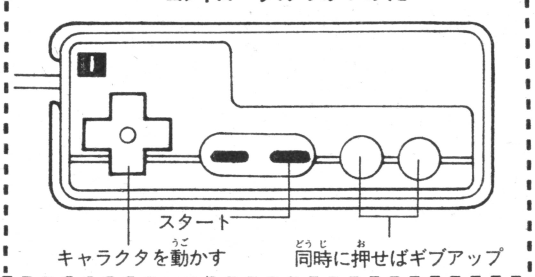
マリオ、ペンペン、サイドステッパーは、コントローラⅠの十字ボタンで上下左右に動く。ただし、3つのキャラクタは、コントローラの押した方向に同時に動くんだ。しかし、もしマリオの方向にカベがあると、マリオは動けない。その場合、マリオ、ペンペン、サイドステッパーの位置関係が変わる。それをうまく利用して、それぞれのカラーゾーンに乗るようにしてやるのがこのゲームだ。

クリアできなくてもつぎの面に進める

スタートは、スタートボタンを押すと1面からはじまり、キーボードの1～7を押すとその面からはじめることができるから、面クリアできなくてもつぎの面で遊べるよ。

また、コントローラⅠの十字ボタンを1回押すたびにカイスウが1増え、120になるとゲームオーバーだ。そして、どうしても面クリアでき

コントローラのつかいかた



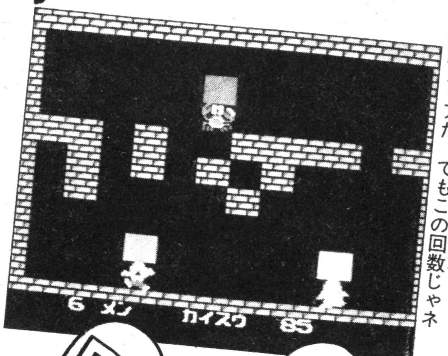




ないときは、コントローラⅠのⒶボタン、Ⓑボタンを同時に押すと、ギブアップでゲームオーバーになるんだ。
その他、十字ボタンは、慎重に押さないと、自分が思っている位置より行きすぎてしまうから注意してね。

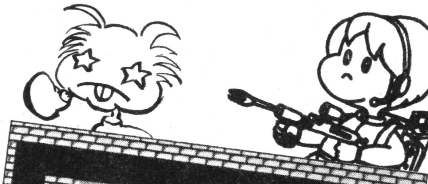
キャラクタを変えればたのしくなるよ

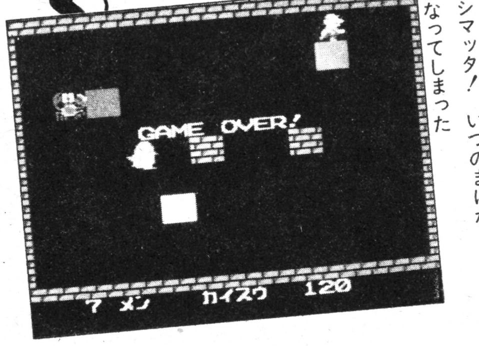
このゲームははじめ、マリオ、ペンペン、サイドステッパーではなく、3人の色違いマリオだったんだ。でもファミリーベーシックは、いろんなキャラクタが簡単に使えるし、そのほうが画面がたのしいから、マリオ、ペンペン、サイドステッパーの3つのキャラクタに変えたんだ。だから、キミもただゲームのプログラムを打ち込んで遊ぶだけじゃなくて、キャラクタを変えてみるとか、いろいろ工夫しよう。新しいアイデアがうかんでくるかもしれないね。



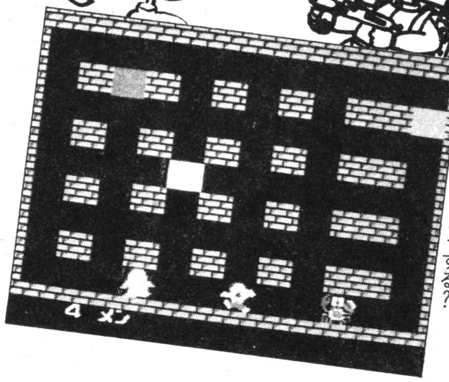
ついにやったぞ。1つ上に行くと6面クリアだ。でもこの回数じゃネ



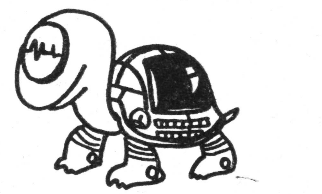




シマッタ！　いつのまにか120回になってしまった



この4面が一番むずかしいんじゃないかな。キミならどうする？



《特集・バトルシティー⑫》時計はゲームの時間を止めるミステリアスなアイテムだ。これを取ったら画面上の危険な敵をまず破壊し、そのあと、最上段から出現してくる敵をどんどんやっつけてしまおう。ただし出現位置とマイタンクの位置が重なると、やられてしまうぞ。（91Pにつづく）

ベーシックプログラムリスト

打ちこむときの注意

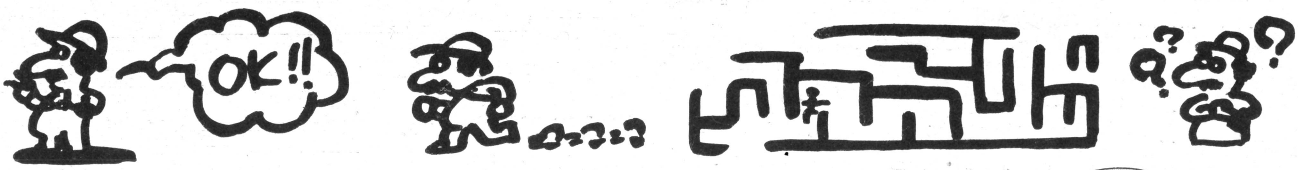
70行、120行、140行の"あ"は、みず色の正方形、"し"は、白色の正方形のことだ。カナキーを押してカナモードにし、GRPHキーを押しながら、ルキーを押すと、みず色の正方形が、リキーを押すと白色の正方形がでる。また、70行と110行と140行の"@"は、レンガのことで、リストを打ち込む前に、

KEY 1、CHR$（195）RETURNとする。F1キーを押するとレンガが出るよ。

```
10 CLS:SPRITEON:CGSET0,2:PAL
ETS 3,47,48,38,25:PALETB 0,4
7,48,22,41:GOTO170
20 Q=&H0:W=&H1:DIMP(2),R(2):
S=&HA5:Z=&H9B
30 CLS:POSITIONQ,80,175:POSI
TIONW,176,175:POSITION2,128,
175:C=C+W:GOSUB110:T=Q:D=Q:P
OKE&H4015,&H17:O=Q:GOTO70
```

初期設定

10行　画面をクリアし、スプライトをONにする。画面の配色を決め、170行へ飛ばす。
20行　各変数の初期設定と配列宣言をする。
30行　画面をクリアし、キャラクタのはじめの位置、面数を決め、110行のサブルーチンへ飛ばす。各変数の初期設定をし、音を出し70行へ飛ばす。




```
40 IFMOVE(Q) ORMOVE(W) ORMOV
E(2) THEN40
50 D=STICK(Q):P(Q)=-(D=W)*3-
(D=2)*7-(D=4)*5-(D=8):P(W)=P
(Q):P(2)=P(Q):IFR(Q) ANDR(W)
 ANDR(2) THENPLAY"T102B6CF:T
100C6CC":LOCATE10,10:PRINT"ク
リ アー":PAUSE30:GOTO30
60 POKE&H4000,W,Q,S,&H8,W,Q,
S+90,&H8:O=O+W:IFO=4THENSWAP
S,Z:O=Q
70 J=(D=8)-(D=4):H=(D=2)-(D=
W):FORI=Q TO2:E=XPOS(I):A=YP
OS(I):E=E+H*16:A=A+J*16:E=(E
+7)/8-2:A=(A+7)/8-3:A$=SCR$(
E,A):R(I)=(A$=MID$("しあ"+CHR$
(255),I+W,W)):P(I)=-(A$<>"@"
)*P(I):NEXT
80 H=XPOS(W):J=YPOS(W):DEFMO
VE(W)=SPRITE(14,P(W),W,8,Q,2
):E=XPOS(2):A=YPOS(2):DEFMOV
E(2)=SPRITE(0,P(2),W,8,Q,3):
DEFMOVE(Q)=SPRITE(4,P(Q),W,8
):POSITIONW,H,J:POSITION2,E,
A:MOVEQ:MOVEW:MOVE2:IFD<>Q T
HENT=T+W:LOCATE12,22:PRINT"カ
イスウ "T:IFT=120THEN160
90 IFSTRIG(Q)=12THEN160
100 GOTO40
110 FORI=Q TO27:LOCATEI,2:PR
INT"@":LOCATEI,W:PRINT"@":LO
CATEI,21:PRINT"@":NEXT:FORI=
W TO21:LOCATEQ,I:PRINT"@@":L
OCATE26,I:PRINT"@@":NEXT:IFC
>7THEN160
120 READA,B,D,E,H,J:LOCATEA,
B:PRINT"ああ":LOCATEA,B+W:PRIN
T"ああ":LOCATED,E:PRINT"しし":LO
CATED,E+W:PRINT"しし":LOCATEH,
J:PRINTCHR$(255);CHR$(255):L
OCATEH,J+W:PRINTCHR$(255);CH
R$(255):D=3
```

判断

40行　サイドステッパー、ペンペン、マリオが動いているならば、この行を繰りかえす。

50行　コントローラⅠの十字ボタンの値を読み、サイドステッパー、ペンペン、マリオの3つのキャラクタの進む方向を求める。もし面クリアなら、音楽を鳴らして指定の位置に面クリアの表示をする。少し時間をおいてから、30行へ飛ばす。

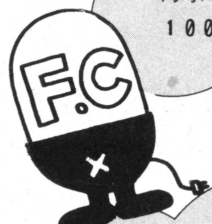
60行　サイドステッパー、ペンペン、マリオの歩くときの音を作っている。

70行　サイドステッパー、ペンペン、マリオが、それぞれカラーゾーンにいるかどうか、進行方向にカベがあるかどうかを求めて、配列変数R(　)、P(　)に代入している。

80行　サイドステッパー、ペンペン、マリオをMOVE文で決め、現在の位置から動かしている。コントローラⅠの十字ボタンが押されたら、動いた回数を1つ増やし表示する。その回数が120になったら、160行へ飛ばす。

90行　コントローラⅠのⒶボタンとⒷボタンが、両方同時に押されたら、160行へ飛ばす。

100行　40行へもどる。



表示

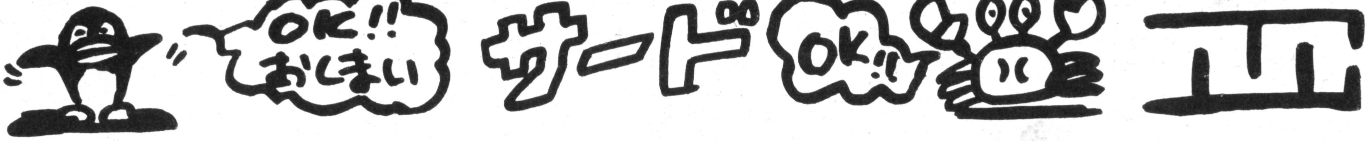
110行　はじめのFOR−NEXT文で上下のカベを表示し、つぎのFOR−NEXT文で左右のカベを表示している。リスト中の〝@〟は、キャラクタテーブルBのF3のレンガのことだ。

120行　195行からのデータを読み、3色のカラーゾーンをそれぞれ指定の位置に表示している。リスト中の〝ああ〟は、みず色の正方形が2つ、〝しし〟は、白の正方形が2つだ。

130行　195行からのデータを読み、もしAのデータが0ならば、150行へ飛ばす。

140行　130行で読んだデータを使って、各面のレンガの場所を決め、その場所にレンガを4つあわせた正方形で表示する。

150行　コントローラⅠの十字ボタンの方向を変え、レンガ、カラーゾーン用の変数を変える。NEXTは、130行のFOR−NEXT文。指定の位置に現在何面かを表示して、メインルーチンにもどす。



〈特集・バトルシティー⑬〉アイテム――スペシャルターゲットは、画面上に1つしか表示されないので、赤く点滅するタンクは連続して破壊しないようにしよう。せっかくパワーアップしていても、無理な追っかけや、無理なターゲットの取りかたをしてやられちゃうとヒサンだからね。(93Pにつづく)

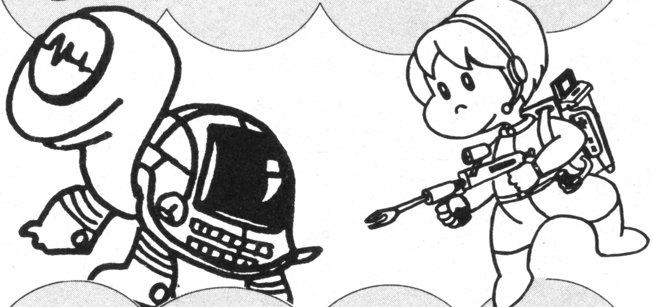
```
130 FORI=Q TO8:B=W:READA,A$:
IFA=Q THEN150
140 FORJ=W TOA:H=VAL(MID$(A$
,B,W)):B=B+W:E=H*2+E:LOCATEE
,D:PRINT"@@":LOCATEE,D+W:PRI
NT"@@":NEXT
150 D=D+2:E=2:NEXT:LOCATE4,2
2:PRINTC" ﾒﾝ":RETURN
160 LOCATE9,10:PRINT"GAME OV
ER!":PLAY"O3B9:O4C9":CLEAR:R
ESTORE195
170 LOCATE9,12:PRINT"PUSH ST
ART":PLAY"T1G0":A$=INKEY$:IF
STRIG(0)=1THEN20
180 IFA$=""THEN170
190 H=VAL(A$):J=(H<=7)*(H<>0
):C=H-J:ON(H*J)MOD8RESTORE19
5,200,210,220,230,240,250:GO
TO20
195 DATA2,3,2,5,2,7,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,9,0,0,0,0,0,0,0,0
200 DATA8,7,22,3,6,17,0,0,3,
134,5,13321,0,0,3,123,7,1211
221,5,12113,4,1244,0,0
210 DATA10,19,12,7,18,11,0,0
,7,1111311,1,9,6,122221,0,0,
6,011121,4,1431,4,1333,0,0
220 DATA6,5,10,11,24,5,0,0,6
,122221,0,0,6,122221,0,0,6,1
22221,0,0,6,122221,0,0
230 DATA10,3,20,7,12,9,0,0,3
,183,0,0,4,2511,1,7,8,011122
11,4,1262,7,1222112,0,0
240 DATA12,5,20,17,8,17,0,0,
0,0,0,0,9,012311121,4,1222,2
,15,0,0,0,0,0,0
250 DATA6,7,10,15,20,5,0,0,0
,0,0,0,0,0,2,53,0,0,0,0,0,0,
0,0
```





ゲームオーバーとスタート

160行 指定の位置にゲームオーバーの表示をして音楽を鳴らし、195行からデータを読みはじめる。
170行 指定の位置にメッセージを表示し、キーボードから1文字を入力する。スタートボタンが押されたら20行へ飛ばす。
180行 もし170行でなにも入力されなかったら、170行へ飛ばす。
190行 170行で入力された文字を数値に変え、その数の面のデータを読み、20行へ飛ばす。



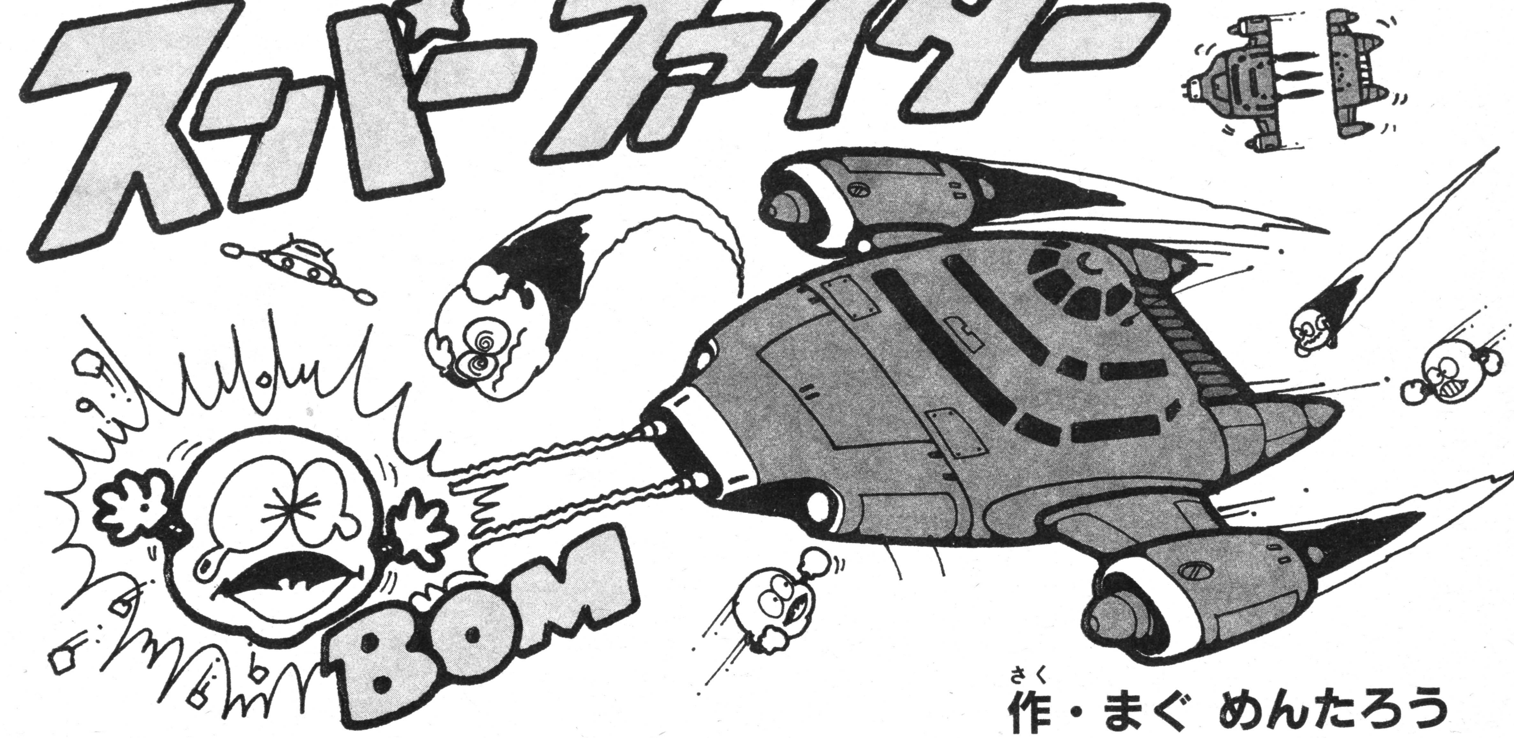
データ

195〜250行 1面から7面までの7つの面のデータを作る。



変数リスト

C：面数
T：キャラの動いた回数
P(　)：キャラの方向用
R(　)：面クリア判定用



作・まぐ めんたろう

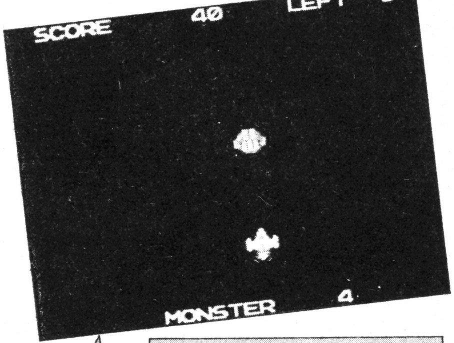
これはアイデアだ。1つのゲームのなかにもう1つのゲーム

このゲームは、オーソドックスなシューティングゲームだ。しかし、ボーナスラウンドは、それだけで1つのゲームになっている。だから、1つで2つのゲームがたのしめるのだ。

これまで、こういうシューティングゲームの投稿プログラムが一番多いんだけど、とにかくみんな動きが遅い。シューティングゲームはスピードが命だから、これは大きなマイナスだ。そのなかで、このスーパーファイターはスピードも速いし、ボーナスラウンドというもう1つのゲームも入っているというように、なかなかよくできている。これで背景があれば、もっとよかったのにね。

それでは、ゲームの遊び方。スーパーファイターをコントローラⅠの十字ボタンで上下左右に操って、Ⓐボタンでミサイルを発射し、ニタニタをやっつけるのが、このゲームの中心だ。ニタニタは画面のどこから現れるかわからない。そして、ニタニタを全部やっつけると、ボーナスラウンドだ。

ボーナスラウンドは、スーパーファイターの上半分をコントローラⅠの十字ボタンで左右に操作し、Ⓐボタンで上昇させ、スーパーファイターの下半分にドッキングさせるのだ。ドッキングさせると、残りのタイムがスコアに加算され、つぎのラウンドに進めるよ。

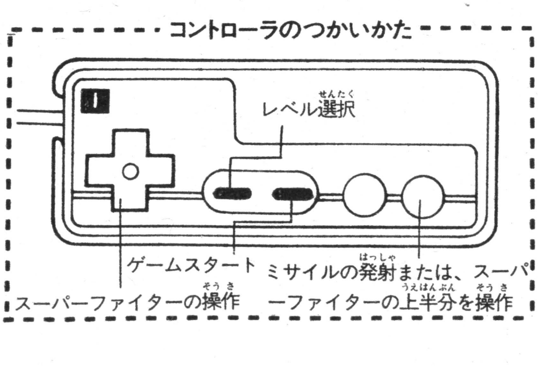


⇧ここで弾を撃てば、確実にニタニタに命中するよ

このゲームのメインキャラクタのスーパーファイターは、ちょっと見るとスターシップだけど、下の部分にジェット噴射があるね。これは、小さな爆発のキャラクタをスターシップの下にくっつけているんだ。ちょっとした工夫だけどなかなかおもしろい。

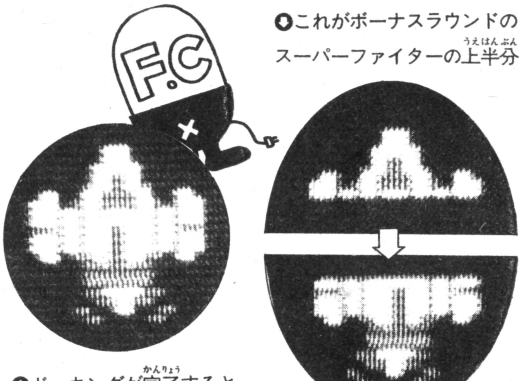
短いゲームをつなげて大きなゲームに

ところで、キミはゲームを作るとき、どうやっているかな？　はじめから、この「打ちこんでRUN」に載ったようなゲームを作れればいいけど、うまく作れないなら、このプログラムのように、かんたんな短いゲームをくっつけ





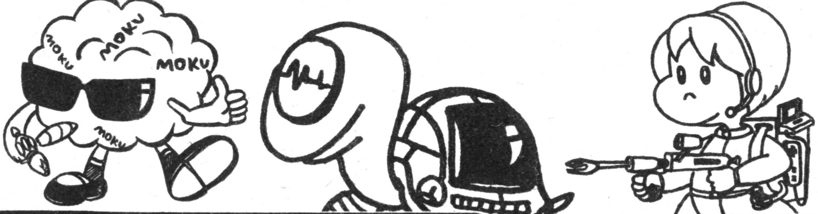
て、1つの完成されたゲームにすればおもしろいゲームができるんじゃないかな。
　また、ゲームのなかの一つひとつの動きを分解して、それぞれについてプログラムを作っていくという方法もある。そのやり方を、このゲームを例にして説明するね。
　まず、スーパーファイターが、コントローラⅠの十字ボタンで上下左右に動くようなプログラムを作って、それを実際に動くかたしかめる。うまく動いたら、自機から弾を発射できるようにする。そして、ニタニタを画面に出現させ、スーパーファイターを追いかけるようにし、あとは、爆発などの判断を加えてやればいいんだ。



⇧これがボーナスラウンドのスーパーファイターの上半分

⇧ドッキングが完了するとスーパーファイターのできあがり

⇧下の部分のジェット噴射がカッコイイね

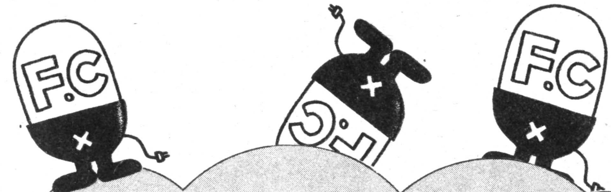


ベーシックプログラムリスト

打ちこむときの注意

６０行の〝╭〟は、カナキーを押して、カナモードにしてから、GRPHキーを押しながらヌキーを押すと出てくる。

```
10 CLS:SPRITEON:CGSET1,1:LOC
ATE7,7:PRINT"SUPER FIGHTER"
20 Q=14:QQ=16:LOCATE10,Q:PRI
NT"LEVEL 1":LOCATE10,QQ:PRIN
T"LEVEL 2":POKE&H4015,15
30 T=STRIG(0):LOCATE8,Q:PRIN
TCHR$(207):IFT=2 AND A=0THEN
SWAPQ,QQ:LOCATE8,QQ:PRINT" "
:POKE&H4001,140,0,140:A=1
40 IFT=0THENA=0
50 IFT<>1THEN30
60 L=(Q=14)+2:FORI=0TO1:DEFS
PRITEI,(0,1,0,0,0)=MID$("╭╭
ピプペポ[]",I*4+1,4):NEXT:DEFS
PRITE2,(L,1,0,0,0)="XYZ「":DE
FSPRITE3,(0,1,0,0,0)=CHR$(22
3)+CHR$(223)+"╭╭":LF=3
70 X0=125:Y0=175:X1=125:Y1=1
91:XM=RND(150)+50:YM=RND(100
)+50
```



初期設定

10行　画面をクリアし、スプライトをONにし、配色を決める。メッセージを表示する。
20行　指定の位置にメッセージを表示して、音を鳴らす。
30行　コントローラⅠの値を読み、指定の位置にボールを表示し、セレクトボタンが押されたら、ボールを動かし、音を鳴らす。
40行　コントローラⅠが押されていないなら、Aを0にする
50行　スタートボタンが押されてないなら30行へ飛ばす。
60行　レベルを求め、スプライトの0番と1番をスーパーファイターに、2番をニタニタに、3番をレーザーに決めている。
70行　自機のはじめの座標を決め、ニタニタのはじめの座標を乱数で決めている。

ゲームひらしょうほう

〈特集・バトルシティー⑭〉最後にいくつか注意。川などをはさんだ見通しだけはいいというラウンドでは、たえず4方向に気をくばっていないとダメだ。また、ヘタに動くと危ないラウンドもある。状況をよく分析してとりくもうね。（情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY）




```
80 CLS:SPRITE0:SPRITE1:R=R+1
:LOCATE9,12:PRINT"ROUND "RIG
HT$("    "+STR$(R),3):PAUSE10
0:CLS:MO=R*10*L
90 LOCATE2,0:PRINT"SCORE "RI
GHT$("       "+STR$(SC),6):LO
CATE8,22:PRINT"MONSTER  ";RI
GHT$("    "+STR$(MO),3):LOCAT
E18,0:PRINT"LEFT "LF:IFLF=0T
HEN 310
100 IFMO=0THEN210
110 T=STRIG(0):IFT=2THENRUN
120 S=STICK(0):G=((S=2ANDX0>
10)-(S=1ANDX0<230))*9:D=((S=
8ANDY0>30)-(S=4ANDY0<170))*9
:X0=X0+G:Y0=Y0+D:X1=X1+G:Y1=
Y1+D:SPRITE0,X0,Y0:SPRITE1,X
1,Y1
130. XM=XM+((X0<XM)-(X0>XM))*
L*3:YM=YM+((Y0<YM)-(Y0>YM))*
L*3:SPRITE2,XM,YM
140 IFABS(X0-XM)<9ANDABS(Y0+
8-YM)<9THENSPRITE0:SPRITE1:S
PRITE2:SPRITE3:LF=LF-1:MO=MO
-1:POKE&H4001,135,0,140:PAUS
E100:X0=125:Y0=175:X1=125:Y1
=191:XM=RND(150)+50:YM=RND(1
00)+50:B=0:GOTO90
150 IFB=1THENRETURN
160 IFT<>8THEN100
170 XT=X0:YT=Y0:IFSC>=10000T
HEN310
180 YT=YT-9:SPRITE3,XT,YT:B=
1:GOSUB100:IFABS(XT-XM)<9AND
ABS(YT-YM)<9THENSPRITE2:SPRI
TE3:XM=RND(150)+50:YM=RND(10
0)+50:MO=MO-1:SC=SC+10*L:B=0
:POKE&H4001,132,0,138:GOTO90
190 IFYT>40THEN180
200 B=0:SPRITE3:GOTO130
```

画面

８０行　画面をクリアし、自機を消し、ラウンドを増やし、表示する。画面をクリアし、ニタニタの数を決めている。

９０行　スコア、ニタニタの数、自機の数を表示する。

移動と判断

１００行　ニタニタの数が０なら２１０行へ飛ばす。

１１０行　コントローラⅠの値を読み、セレクトボタンが押されたらプログラムをはじめから実行する。

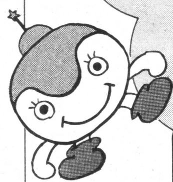
１２０行　コントローラⅠの十字ボタンの値を読み、自機のＸ方向、Ｙ方向の増分を求め、Ｘ座標、Ｙ座標に増分を加え、表示する。

１３０行　ニタニタのつぎに動く場所の座標を自機の座標を使って求め、ニタニタを表示する。

１４０行　自機とニタニタがぶつかったら、自機とニタニタとレーザーを消して、音を出す。新しく自機の座標とニタニタの座標を決める。９０行へ飛ばす。

１５０行　レーザーが発射されていたら、メインプログラムにもどる。

１６０行　コントローラⅠのⒶボタンが押されていないなら１００行へ飛ばす。



変数リスト

Ｌ：レベル
ＬＦ：自機の数
ＳＣ：スコア
Ｘ０，Ｙ０，Ｘ１，Ｙ１：自機の座標
ＸＭ，ＹＭ：ニタニタの座標
ＭＯ：ニタニタの数
Ｒ：ラウンド
ＸＴ，ＹＴ：レーザーの座標
Ｘ，Ｙ，ＸＸ，ＹＹ：ボーナスラウンドでの自機の座標
ＴＩ：タイム



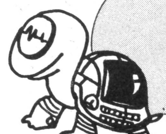
ビーム

１７０行　レーザーのはじめの座標を求め、スコアが１００００以上なら３１０行へ飛ばす。

１８０行　レーザーを動かし表示し、レーザーが発射していることにする。１００行のサブルーチンへ飛ばす。レーザーとニタニタがぶつかったら、ニタニタとレーザーを消し、レーザーの数を減らす。スコアを増やし、音を鳴らし、９０行へ飛ばす。

１９０行　レーザーの上限以下なら１８０行へ飛ばす。

２００行　レーザーを消し、１３０行へ飛ばす。



おしまい スーパーファイター

ゲームひらしょうほう

〈プーヤンに隠れキャラ!?〉青い鳥やこの葉など、最高8万点のかくれキャラがプーヤンにあるらしい。詳しいことはまだよくわかっていないが、「ママ」が5人増えることや、顔が出現することも。正確な出しかたを知っている人はウルテクに送ってネ！（情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY）

```
210 X=10:Y=40:XX=10:YY=200:D=9
220 CLS:LOCATE7,12:PRINT"BONUS  ROUND":FORTI=500TO0STEP-1:LOCATE9,6:PRINT"TIME "RIGHT$("    "+STR$(TI),3)
230 S=STICK(0):T=STRIG(0):X=X+((S=2ANDX>10)-(S=1ANDX<220)):Y=Y+1+G:SPRITE0,X,Y:IFT=8THENG=-2
240 IFT=0THENG=0
250 Q=RND(9)+1:XX=XX+D:SPRITE1,XX,YY:IFXX>230THEND=-Q
260 IFXX<10THEND=Q
270 YQ=YY-16:IFABS(XX-X)<2ANDABS(YQ-Y)<2THENSC=SC+TI:POKE&H4001,132,0,132:CLS:LOCATE8,12:PRINT"BONUS "TI:PAUSE200:GOTO70
280 IFY>186ORY<10THEN300
290 NEXT:CLS:LOCATE9,12:PRINT"TIME UP!":PAUSE100
300 CLS:LOCATE9,12:PRINT"NO BONUS":PAUSE100:R=R-1:LF=LF-1:GOTO70
310 CLS:LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER":PAUSE100:RUN
```

ボーナスラウンド

２１０行　ボーナスラウンドの自機の上半分、下半分のはじめの座標を与える。

２２０行　画面をクリアし、指定の位置にメッセージを表示する。タイムを求め、表示する。

２３０行　コントローラⅠの値を読み、その値で自機の上半分の座標を求め、表示する。コントローラⅠのⒶボタンが押されたら、自機の上半分を上昇にする。

２４０行　Ⓐボタンが押されていないなら、自機の上半分を下降にする。

２５０行　自機の下半分の座標、スピードを決め、表示する。右端まで行ったら、逆向きにする。

２６０行　自機の下半分が左端までいったら、逆向にきする。

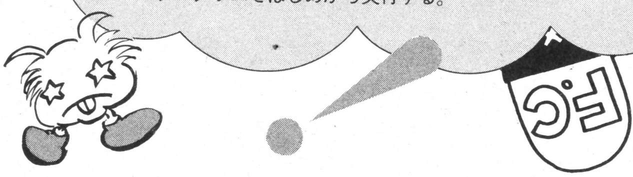
２７０行　自機のドッキング用の座標を求め、それとX座標の差でドッキングを判定する。うまくドッキングしたら、スコアを増やし、画面をクリアして、メッセージを表示して２７０行へ飛ばす。

２８０行　自機の上半分が上か下に行きすぎたら３００行へ飛ばす。

２９０行　２２０行のFORに対応するNEXT。画面をクリアし、タイムオーバーの表示をする。

３００行　画面をクリアし、メッセージを表示する。ラウンド、自機をへらし、７０行へ飛ばす。

３１０行　画面をクリアし、ゲームオーバーの表示をし、プログラムをはじめから実行する。



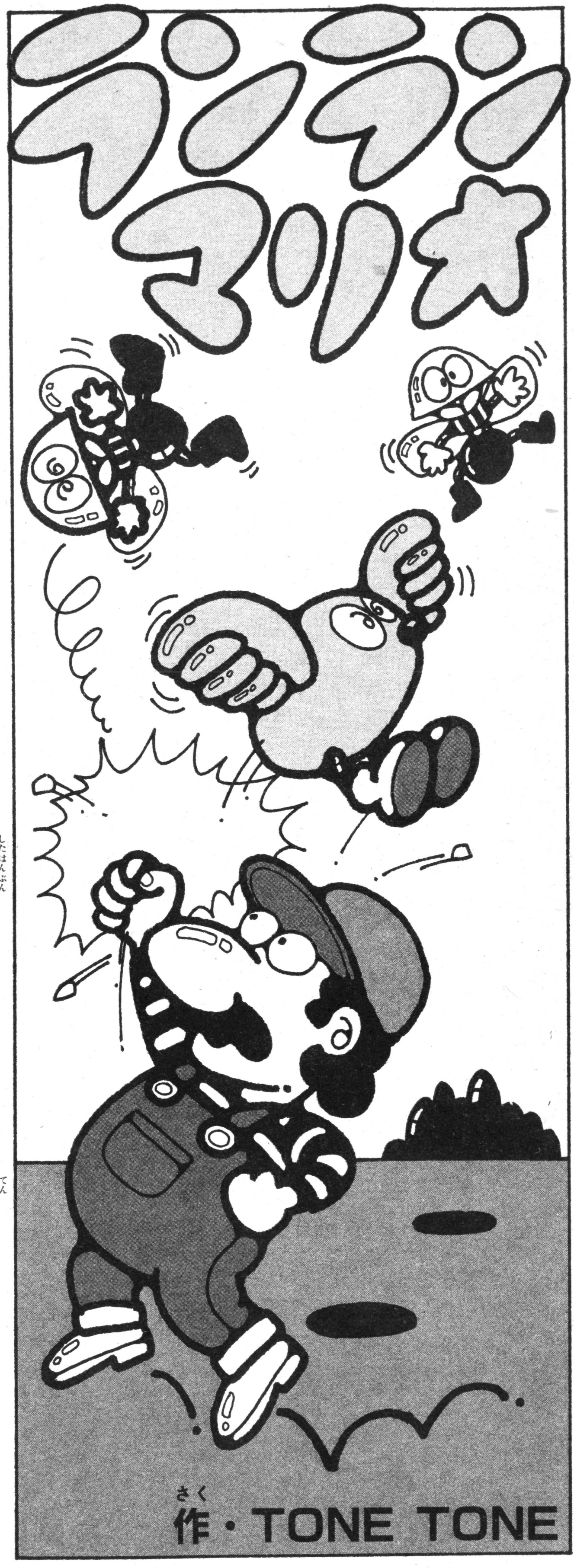
プログラムの改造にチャレンジ!!

```
70 X0=125:Y0=175:X1=125:Y1=191:XM=RND(150)+50:YM=RND(100)+50
140 IFABS(X0-XM)<9ANDABS(Y0+8-YM)<9THENSPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:SPRITE3:LF=LF-1:MO=MO-1:POKE&H4001,135,0,140:PAUSE100:X0=125:Y0=175:X1=125:Y1=191:XM=RND(150)+50:YM=RND(100)+50:B=0:GOTO90
```

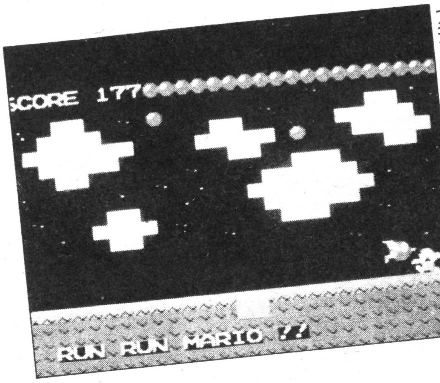
ニタニタがもっと画面の上のほうから現れるようにする……７０行と１４０行のYM＝RND（１００）＋５０をYM＝５０にする。

ランランマリオ





ニタニタとファイターフライをくっつけたキャラがかわいい



アキレスはスピードが速いから、チョットの油断が命取りだ。まん中の正方形は、おとし穴だ

キミはマリオ。画面の左から右へ飛んでくるキャラクタに当らないように、マリオを上下に操って、よければいいんだ。うまくよけつづけるとレディがでてきて、めでたしめでたしというわけだ。

このゲームでは、オリジナルキャラクタのキャプテンフライがとってもかわいい。ニタニタの上半分とファイターフライの下半分をくっつけたんだけど、できばえは最高だよ。

ゲームの遊び方は、画面の右にマリオがいるから、コントローラⅠの十字ボタンでマリオを上下に操作するのだ。はじめはアキレスだけ。100点を超えると落とし穴が出てくる。つまり、ジャンプするタイミングを考えないと、落とし穴の上に降りてしまうということになってしまうから、注意しよう。

400点になるとキャプテンフライも出てくる。こうなると、アキレス、落とし穴、キャプテンフライの3つをよけなければならないから、たいへんだ。1000点になるとレディの祝福だ。

また、500点と800点で音楽が鳴る。ゲームをいっそうおもしろくしようという工夫だ。

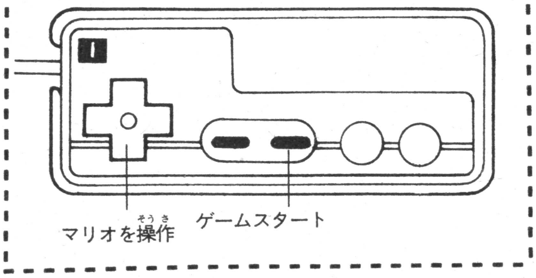
ファミリーベーシックのゲームは、音楽でもたのしみたいね。キミもオリジナルゲームを作るときに、音楽を入れることを考えよう。

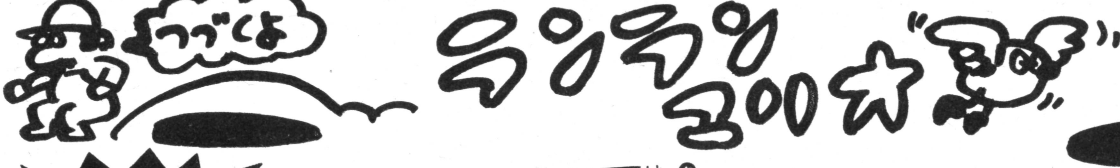
オリジナルキャラクタに挑戦してみよう

「サード」のゲームについて、キャラクタを変えてみるといいと書いたけど、このゲームにもそれがいえる。はじめはファミリーベーシックのキャラクタでためしてみて、それからいろんなキャラクタを組み合わせてオリジナルキャラクタに挑戦してみよう。

このゲームの作者は、キャラクタを文字変数にいれてい

コントローラのつかいかた

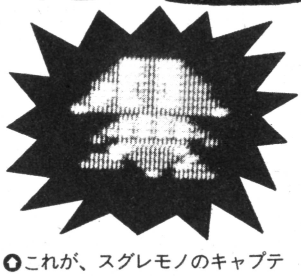




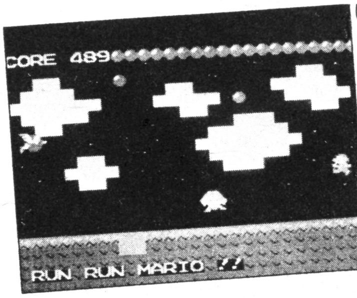


る。M$、N$、D$でマリオを、A$、B$でキャプテンフライを、K$でアキレスを決めているから、キャラクタを変えるときはこの変数を変えよう。

そのほか、BGグラフィックを自分なりに変えてやるのもおもしろいと思うよ。こうすれば、自分の書いた絵をゲームの中に登場させることができるからね。やり方はかんたんだから、プログラムの改造に自信のないキミでもOKだ。



●これが、スグレモノのキャプテンフライだ



●ジャンプして、敵の攻撃を避けよう

〈ルート16TURBOの隠れピラミッド〉ウワサされているルート16TURBOの隠れキャラはなんとピラミッド。Ⓑボタンをある決まった場所で押すと出現し、そこに敵が激突すると5万点のボーナスが入るんだ。ラウンド1だけでも、6カ所ぐらいはあるぞ。（情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY）

ベーシックプログラムリスト

```
10 VIEW:PLAY"T103E5EEERRFRR#
FR#FG8"
20 SPRITEON:CGEN2:CGSET1,2:F
X=16:FY=32:A=0
30 FORI=0TO3:M$=M$+CHR$(I+0)
:N$=N$+CHR$(4+I):O$=O$+CHR$(
216):D$=D$+CHR$(24+I):NEXT:A
$="XY:;":B$="¥」>?":K$="A@CB"
40 FORI=224TO216STEP-1:DEFSP
RITE0,(0,1,0,0,0)=M$:SPRITE0
,I,136:PLAY"T1B1":SWAPM$,N$:
NEXT
50 DEFSPRITE1,(2,1,0,1,0)=K$
:DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)=O$
60 Y=136:KX=RND(16)+16:KY=RN
D(112)+24:H=RND(8)+8:OY=152:
OX=RND(16)+16:X=216
70 KX=KX+H:IF(216-KX)<8ANDAB
S(Y-KY)<10THEN280
80 IF KX>250 THENH=RND(8)+8:
KX=RND(16)+16:KY=RND(112)+24
90 SPRITE1,KX,KY:S=STICK(0):
IF S=8ANDP=0THENP=1
100 IF S=4ANDP=1 THENP=2
110 IF P=1 THENY=Y-4:IF Y<24
 THEN280
120 IF P=2 THENY=Y+4:IF Y>=1
36 THENP=0
130 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=M
$:SPRITE0,216,Y:SWAPM$,N$
```

初期設定

10行　背景を表示し、音楽を鳴らす。

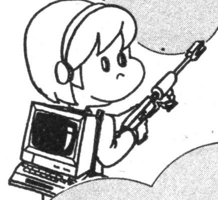
20行　スプライトをONにし、画面の配色を決め、キャプテンフライについて初期設定をする。

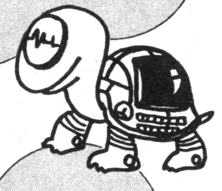
30行　マリオ、落とし穴、やられたマリオを文字列で決める。キャプテンフライ、アキレスを文字列で決める。

40行　30行で決めたマリオをスプライト0番に決めて、指定の位置で走っているようにマリオの形をかえて動かす。

50行　30行で決めたアキレスと落とし穴をスプライトの1番、2番にする。

60行　マリオとアキレスの位置、アキレスのスピード、落とし穴の位置の初期設定をする。





移動と判断

70行　アキレスのX座標に増分をくわえる。もしアキレスが右側でマリオにぶつかったら、280行へ飛ばす。

80行　アキレスが右端まで行ったら、新しくアキレスのスタート座標とスピードを決める。

90行　アキレスを表示する。コントローラⅠの十字ボタンの値を読む。十字ボタンが上方向で、マリオが飛んでいないなら、飛び上がっているようにする。

100行　十字ボタンが下向きで、マリオが飛び上がっているなら、飛び降りているようにする。

110〜120行　マリオが飛び上がっているか、降りているか判断し、マリオを上下に動かす。また、マリオの上下の範囲を決める。

130行　マリオを表示する。




```
140 V=V+1:LOCATE0,0:PRINT"SCORE";V
150 IF V<100 THEN180
160 OX=OX+4:IF OX>250 THENOX=RND(16)+16:OY=152
170 SPRITE2,OX,OY:IF P=0ANDABS(216-OX)<8 THENPAUSE8:X=OX:Y=OY:GOTO280
180 IF V<400 THEN270
190 FX=FX+H/2:IF RND(4)=0 THENA=1
200 IF FX>250 THENFX=16:FY=24:A=0
210  IF A=1 THENFY=FY+4:IF FY>136 THENFY=136
220 DEFSPRITE4,(0,1,0,0,0)=A$:SPRITE4,FX,FY:SWAPA$,B$
230 IF ABS(216-FX)<8ANDABS(Y-FY)<10 THEN280
240 IF V=500 THENPLAY"C4DERCDERCDERGRA7":PLAY"C4DERCDERCDERDRC7":CGSET0,1
250 IF V=800 THENPLAY"T3O2F6G3G7F6#A3#A6O1#A3":PLAY"O2#D5#D3FD5CO1#AO2C3#DG5":PLAY"O1A3#A#A8":CGSET1,0
260 IF V=1000 THENPLAY"O2R7A3BO3DAA7A3#FEO2AA8R5":PLAY"O3#F3#F5GAD3D7R7R7":PLAY"O2B3O3DO2BO3EE#F6#F5R5":GOTO310
270 GOTO70
280 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=D$:SPRITE 0,X,Y:PLAY"T1O0C5CCCGGGGFFEEAAAAAA"
290 IF STRIG(0)<>1 THEN290
300 RUN
310 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:SPRITE4:DEFMOVE(0)=SPRITE(0,7,1,50,0,0):DEFMOVE(1)=SPRITE(1,3,1,44,0,0)
320 POSITION0,225,135:POSITION1,20,135:MOVE0,1
```

落とし穴とキャプテンフライ

140行 得点を増やし、表示する。

150行 得点が100以下なら180行へ飛ばす。

160行 落とし穴のX座標を増やし、右端まで行ったら、新しくスタート位置を決める。

170行 落とし穴を表示し、マリオが落とし穴の上にいたらマリオを落とし穴に落とす。280行へ飛ばす。

180行 得点が400より小さいなら、270行へ飛ばす。

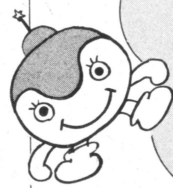
190行 キャプテンフライのX座標を増やし、乱数でキャプテンフライを上昇させる。

200行 キャプテンフライが右端まで行ったら、新しく左側からスタートさせる。

210行 キャプテンフライが上向きなら、Y座標を増やし、上限を決める。

220行 キャプテンフライを表示し、飛んでいるようにみせる。

230行 キャプテンフライがマリオとぶつかったら、280行へ飛ばす。



音楽

240行 得点が500点になったら、音楽を鳴らし、背景の色を変える。

250行 得点が800点になったら、音楽を鳴らし、画面をもとの色にもどす。

260行 得点が1000点になったら、音楽を鳴らし、310行へ飛ばす。

270行 70行へ飛ばす。

ゲームオーバー

280行 マリオがやられたキャラをスプライトの0番にし、表示して音楽を鳴らす。

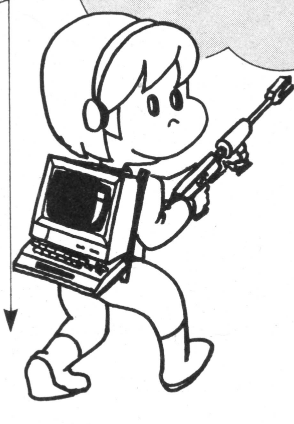
290～300行 スタートボタンが押されたら、プログラムをはじめから実行する。

310行 マリオ、落とし穴、キャプテンフライを消す。MOVEの0番、1番をマリオとレディにする。

320行 マリオとレディを両端からまん中へ向けて動かす。

変数リスト

U：スコア
KX, KY：アキレスの座標
OX, OY：落とし穴の座標
FX, FY：キャプテンフライの座標
X, Y：マリオの座標
H：アキレスのスピード






```
330 PLAY"O3R8G3EDG7G3AB#B5":
Y$="ﾔｯﾀﾈ!!"
340 LOCATE11,12:FORI=1TO6:PR
INTMID$(Y$,I,1);:BEEP:NEXT:G
OTO290
```



ゲームオーバー(つづき)

330行　音楽を鳴らし、文字変数にメッセージを代入する。

340行　指定の位置にメッセージを表示して、290行へ飛ばす。

プログラムの改造にチャレンジ!!

```
180 IF V<400 THEN270
```

初めからキャプテンフライが現れるようにする……180行をREM文にする。(SHIFT＋7ででてくるものを180行のはじめにつける)

```
140 V=V+1:LOCATE0,0:PRINT"SC
ORE";V
```

タイムをはやくして、いろんなキャラが早く現れるようにする……140行のV＝V＋1の1を3ぐらいにする。

BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70	G70
1																				G52							G60	
2	G50	G60		M51	M51			G51		G72							G52							M52	M52			G50
3			M51	M51	M51	M51								M52	M52							M52	M52	M52	M52	M52		
4		M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51					M52	M52	M52	M52	M52		G70				M52	M52	M52	M52	M52	
5			M51	M51	M51	M51	M51								M52	M52									M52	M52		
6				M51	M51							G51							M50	M50	M50							G50
7	G52							G62		G50			G60				M50	M50	M50	M50	M50	M50			G60			
8												G60				M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50					
9		G50					M51	M51									M50	M50	M50	M50	M50	M50					G51	
10				G62		M51	M51	M51	M51		G51							M50	M50	M50				G50				
11	G62						M51	M51						G50														
12																						G51					G60	
13																												
14																												
15																												
16	103	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	123
17	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142
18	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142
19	142	142	R	U	N	142	R	U	N	142	M	A	R	I	O	142	!	!	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142
20	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142

〈アーバンチャンピオン必勝法〉アーバンチャンピオンで、敵を一度ころがしたら、前進するときに思いっきりでなく、それよりは1歩前にというところで止まり、すぐにそこで重いほうのパンチをくり出すようにしてみよう。敵はまたゴロゴロと転がっていくだろう? これをくり返せばOKだよ。

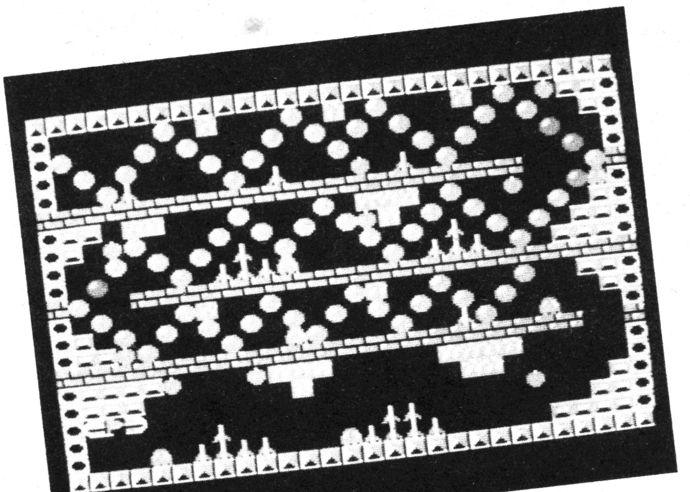


作・吉岡敏明

プログラムは短いが、マイクを使ったユニークなゲームだよ

いままでは、コントローラⅠでキャラクタを操作するゲームばかり紹介したけど、このゲームは、コントローラⅡのマイクを使って、キャラクタを動かすのだ。

リストを見ればわかるように、このゲームのプログラムはとても短い。わずか12行だ。このぐらいリストが短ければ、プログラムも理解しやすく、ベーシックの勉強になるし、キミがゲームをつくるときの参考にもなると思うよ。

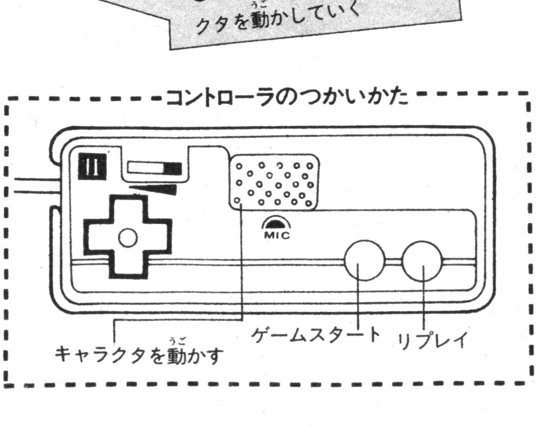


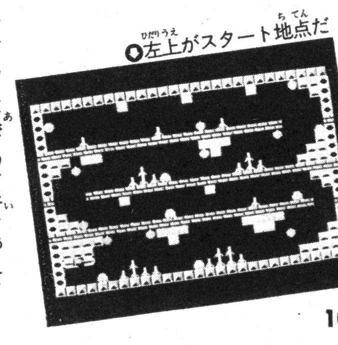
障害物の間をぬってキャラクタを動かしていく

マイクに向かって息をふきかけろ

ゲームの遊び方は、画面の左上にあるボールを、天井や床にあたらないようにして左右に動かし、左下の旗まで移動させてやればいいんだ。ボールは、なにもしないときには下に落ち、マイクに息を吹きかけると上がって行く。そして、両端のカベにあたったときだけ、はねかえって逆の方向に行く。クリアするのはむずかしいヨ。

また、このゲームをプレイするときは、マイクのボリュームを常に最大にしておくこと。ただし、テレビのボリュームは小さくしておいてね。うるさいから。スタートは、





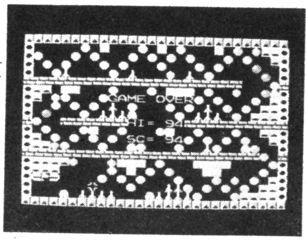
左上がスタート地点だ

つづくよ A CAVE OF WIND

コントローラⅢのⒷボタンで、リプレイはⒶボタンだ。

ところで、このゲームの名前は、どういう意味かわかるかな？ CAVEは洞くつという意味で、WINDは、風だ。だから、風の洞くつということなんだ。背景を見てもらえばわかると思うんだけど、名前もゲームの内容にあわせてうまくつけている。

とにかくこのゲームは、1つのキャラクタを動かすだけでも、おもしろいゲームが作れることを示している。



✪もう少しでクリアできたのに。ここまできて失敗するとくやしいネ



ベーシックプログラムリスト

```
10 HI=100:PALETB 0,13,41,54,
23
20 K=1:X=1:Y=2:VIEW:S=0
30 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(207
):IF STRIG(1)<>4 THEN 30
40 F=0:FOR I=0 TO 100:IF PEE
K(&H4016)=68 THEN F=2
50 NEXT:S=S+1:X=X+K:Y=Y+1-F:
IFSCR$(X,Y)<>CHR$(199)ANDSCR
$(X,Y)<>" "THENLOCATEX,Y:PRI
NTCHR$(221):GOTO90
60 IF SCR$(X,Y)=CHR$(199)THE
N S=S+500:BEEP:GOTO 90
70 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(207
):IF (X=26)+(X=1)THENK=-K
80 GOTO 40
90 LOCATE9,7:PRINT"GAME OVER
":POKE&H4015,15:POKE&H400C,&
H8F,9,123,8:IF H<S THEN H=S
100 LOCATE11,10:PRINT"HI=";H
:LOCATE11,12:PRINT"SC=";S
110 IF STRIG(1)<>8 THEN 110
120 GOTO 20
```

初期設定とスタート

10行　ハイスコアの初期設定をし、背景の配色を決める。

20行　はじめのボールの位置を決め、背景を表示する。

30行　ボールを表示し、コントローラⅢのⒷボタンでスタートにする。

メイン

40行　マイクに息を吹きかけたか、吹きかけないかでFの値を変える。

50〜60行　スコアを増やし、ボールの座標を変える。もしそこが旗か空白でないなら爆発を表示し、90行へ飛ばす。旗があったら、スコアを増し90行へ飛ばす。

70行　ボールを表示して、ボールが両端までいったら方向を逆にする。

80行　40行へ飛ばす。

ゲームオーバー

90行　ゲームオーバーの表示をし、音を出す。スコアがハイスコアより大きいなら変更する。

100〜120行　ハイスコア、スコアを表示し、コントローラⅢのⒶボタンが押されたら20行へ飛ばす。

変数リスト

X，Y：ボールのX，Y座標
H：ハイスコア
S：スコア
K：ボールのX方向の増分
F：ボールのY方向の増分用

プログラムの改造にチャレンジ!!

```
40 F=0:FOR I=0 TO 100:IF PEE
K(&H4016)=68 THEN F=2
```

ボールの速度を変える……40行のFOR I=0 TO 100の100の値を大きくすると遅くなり、小さくすると速くなる。

ボールをコントローラⅠのAボタンで上昇するようにする……40行のIF PEEK（&H4016）=68THEN F=2をIF STRIG（0）=8 THEN F=8にする。

ゲームひっしょうほう

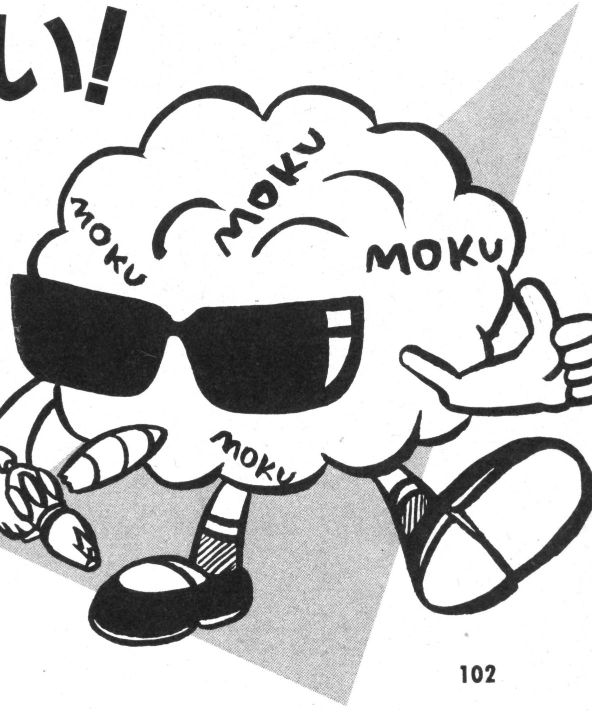
〈ゲームひっしょうほうアレコレ……〉友だちと一緒に遊ぶときは、そのコのプレイしているのをよーく見ていよう。ウマいコのテクニックはどんどんイタダキ！ あんまりウマくないコでも、意外なテクを使っていたりするのだ！ ゲームをよぉく観察することも大事だヨ！ じゃまた次号でネ!!

おしまい A CAVE OF WIND

BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03
1	H13								F23						F23						F23				H73	F13	F13	H13
2	H13																										F13	H13
3	H13																											H13
4	H13				H43							H43				H73		H43										H13
5	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33					F33
6	H13	F13	F13		F23	F23										F23	F23	F23					H73				I33	H13
7	H13	F13		H73												H73	F23										F13	H13
8	H13									H43										H43						F13	F13	H13
9	H13								H43	H43	H43	I33							H43	H43	H43				F13	F13	F13	H13
10	F33				F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
11	H13							F23								F23										F13	F13	H13
12	H13	F13																									F13	H13
13	H13	F13	F13	H73								I33								H43				I33				H13
14	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33			F33
15	H13	F13	F13	F13	F13	H73				H73	F23	F23	F23						F23	F23	F23	F23						H13
16	H13	F13	F13	F13								F23								F23	F23							H13
17	H13	F43	F73	F63																			H73				F13	H13
18	H13							H43								H43	H43									F13	F13	H13
19	H13				I33		H43	H43	H43	H43				I33	H43	H43	H43	H43						F13	F13	F13	F13	H13
20	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03	F03

キミのつくったゲームを見たい!
おもしろプログラム大募集



ファミコンマガジンでは、おもしろいゲームを募集しています。どんどん応募して下さい。そのさい注意することは、

(1) 必ずキミ自身が作ったオリジナルであること。二重投稿は厳禁。参考にした本、ゲームも書いてね。

(2) 必ずテープで、A面にBGを、B面にBASICをセーブする。

(3) 遊び方、プログラムの説明、変数表をできるだけくわしく書いてね。

(4) 住所、氏名、電話番号、年齢、学年、学校名、性別もわすれずに。

送り先
〒105 東京都港区新橋4―10―1
徳間書店
ファミリーコンピュータマガジン
編集部プログラム係

待っているよ。

ファミコンゲーム

通信販売

送料無料

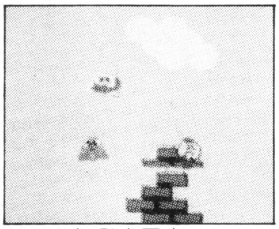
全国どこでも欲しいゲームが今スグ君のもの!!

ゲーム仲間のつよ~い味方

ふぁみこんクラブ

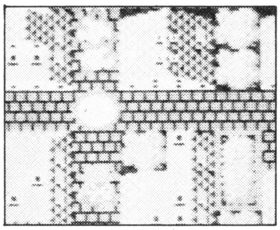
今月のおすすめ新作ゲーム(早くうまくなってみんなに差をつけろ!!)

パックランド ¥4,500円



11月下旬発売予定

おにゃんこTOWN 4,900円

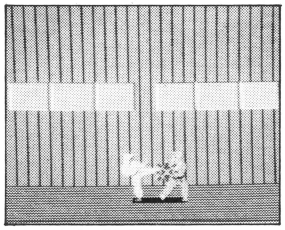


11月下旬発売予定

マッハライダー 4,900円

11月下旬発売予定

カラテカ 4,900円

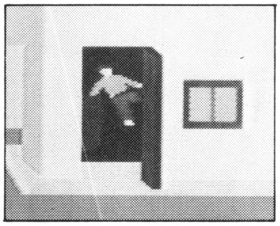


11月下旬発売予定

忍者じゃじゃ丸くん 4,900円

11月下旬発売予定

ポートピア連続殺人事件¥5,500円

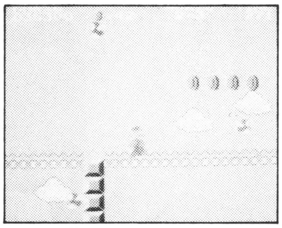


11月下旬発売予定

スカイデストロイヤー 4,900円

11月下旬発売予定

スーパーマリオブラザーズ 4,900円



好評発売中

まだでていないカセットも予約受付中!!

発売しだいすぐ送ります。

12月から1月にかけての発売予定ゲーム

バーガータイム	ソンソン	マクロス
1942	ツインビー	グーニーズ
ルナーボール	キン肉マン	ロットロット
テグザー	ペンギン君ウォーズ	エグゼドエグゼス
ダウボーイ	グラディウス	アルガード
頭脳戦艦ガル	いっき	ヘリファイター
パチコン	スターラスター	ボンバーマン
ボコスカウォーズ	オバケのQ太郎	バイナリーランド

発売日・価格はすべて未定です。

好評ヒット中ゲーム

アイスクライマー	¥4,500	ゴルフ	¥4,500	チャンピオンシップ・ロード		ハイパーオリンピック	¥6,500	ポパイの英語遊び	¥4,500	10ヤードファイト	¥4,900円
アーバンチャンピオン	¥4,500	SASA	¥5,500	ランナー	¥5,500	パックマン	¥4,500	麻雀	¥4,500	ハイパースポーツ	¥4,500円
イー・アル・カンフー	¥4,500	サッカー	¥4,900	テニス	¥4,500	バルーンファイト	¥4,500	マッピー	¥4,500	ゲイモス	¥5,500円
エキサイトバイク	¥5,500	ジッピーレース	¥4,500	デビルワールド	¥4,500	バンゲリングベイ	¥4,900	マリオブラザーズ	¥4,500	本将棋	¥4,500円
エクセリオン	¥4,500	スーパーアラビアン	¥4,500	テンヤードファイト	¥4,900	ピンボール	¥4,500	4人麻雀	¥4,500	シティコネクション	¥4,900円
F1レース	¥4,500	スターフォース	¥4,900	ドアドア	¥4,500	フィールドコンバット	¥4,500	レッキングクルー	¥5,500	プーヤン	¥4,900円
エレベーターアクション	¥4,900	スパルタンX	¥4,900	ドンキーコング	¥4,500	フォーメーションZ	¥4,500	ロードファイター	¥4,500	チャレンジャー	¥4,900円
ギャラガ	¥4,500	スペースインベーダー	¥4,500	ドンキーコングJR	¥4,500	フラッピー	¥5,500	ロードランナー	¥4,500		
ギャラクシアン	¥4,500	ゼビウス	¥4,900	ドンキーコングJRの算数遊び	¥4,500	フロンドライン	¥4,500	ワイルドガンマン	¥4,500		
クルクルランド	¥4,500	ダックハント	¥4,500	ドンキーコング3	¥4,500	ベースボール	¥4,500	ドルアーガの搭	¥4,900		
けっきょく南極大冒険	¥4,500	ちゃっくんぽっぷ	¥4,500	ナッツ&ミルク	¥4,500	ホーガンズアレイ	¥4,500	バトルシティ	¥4,500		
五目ならべ	¥4,500	ディグダグ	¥4,500	忍者くん	¥4,500	ポパイ	¥4,500	ワープマン	¥4,500		



ゲーム申し込み方法

下の申し込み用紙に欲しいゲームの名まえを書いて代金をそえ、現金書留で、ふぁみこんクラブまでおくって下さい。致着しだいスグ商品をおくります。

品切れなどの事情により一週間以内に発送できない場合はこちらよりご連絡します。

☆送料はすべて無料です!

☆ファミコン本体の通販も受け付中!

ふぁみこんクラブ

〒107 東京都港区青山3—10—41ジュエル青山403

TEL. 03(404)6029

営業時間 朝10時より夜7時まで

定休日 毎週土・日曜日

キリトリ線

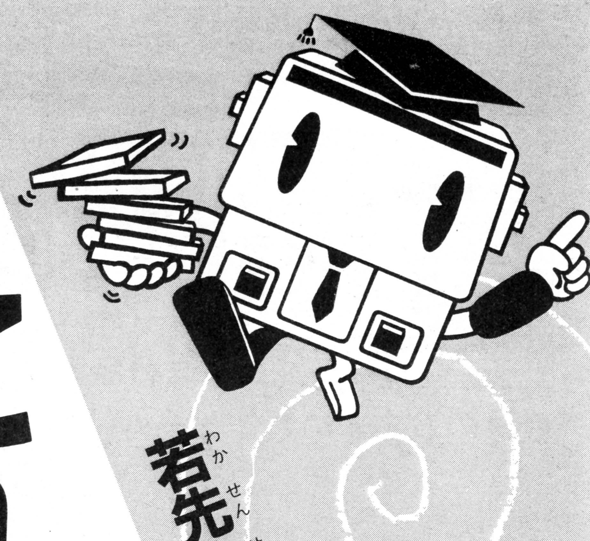
現金書留申込用紙

						申込商品名	金額
住所	〒						
氏名			電話				
年令		学校		学年		合計金額	

若先生の自作面コンテスト

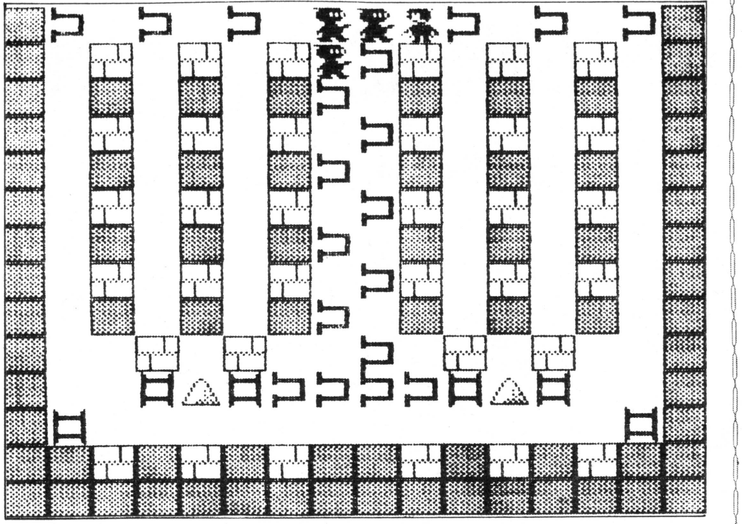
これが解けるか?

と



ロードランナー+ナッツ&ミルクの巻

最近、ロードランナー以外の投稿がふえてきた。そこで今月号では、ナッツ&ミルクを1本増やして、2本の紹介となったのだ。バトルシティー(ナムコ)をはじめ、新作ゲームにも自作面がついているのが多くなった。自分でゲームを作って自分で解くというたのしさを、もっともっと味わってほしいね。



今月のロードランナーも最初は初級クラスだ。

先月号では〝頭ごしワザ〟の入門面を紹介したけど、今月号ではもっとむずかしい〝頭歩きワザ〟を紹介する。

このワザはロボットの頭に乗り、ロボットの歩く速さに合わせてランナーも歩く、という、とてもタイミングの合わせにくいワザだ。

伊藤クンの作品は、その〝頭歩きワザ〟を使って解けるように作られている。伊藤クンはこの面を「W・W」の面と名づけているが、なるほど画面のデザインもよく見ると英字のWが2つ、金も「ダブル」にひっかけて2つセットしている。

先月号でもお話ししたけど、はじめて自作面をつくるとき、画面を文字やなにかのキャラクタなどに似せてデザインする方法は、なかなかいいアイデアだよ。みんなもやってみるといいね。

さて、解き方のヒント。この面は、左の金を先に取る方法と右の金を先に取る方法の2通りある。どちらの金を先に取るかで、使うワザもまったく違ってくるから、とても不思議だね。ここでは、左の金から先に取る場合のヒントを教えよう。

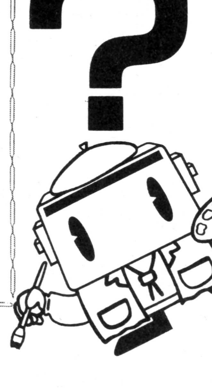
スタートすると、ロボットは左へ2匹、右へ1匹と別れて両端のハシゴに向かって歩きだす。そのときランナーは、落ちないようロボットの頭を歩いて金をとるのだ。

さあ、あとは自分でやってみよう。

〝頭歩きワザ〟の練習面

ロードランナー

作・伊藤幸司



ちょっとおしゃべり

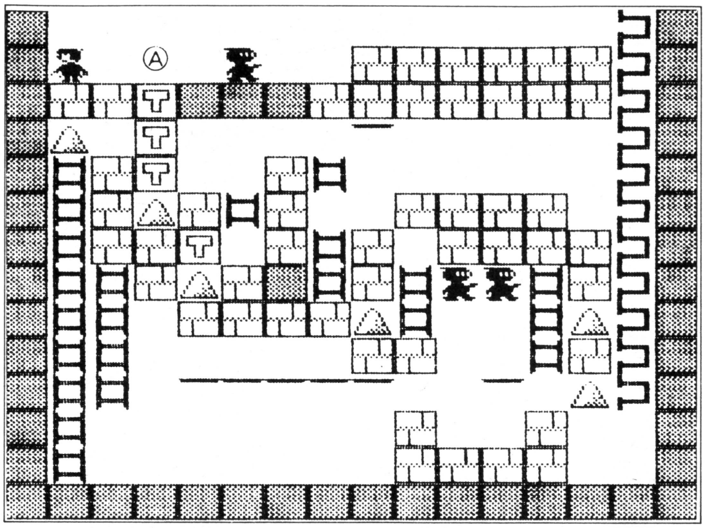
〈編集部からお知らせ!〉11月号から〝ウル技場外技〟と〝ゲーム必勝法〟というはみだしのコーナーができたのに気づいてくれたかな? そこで今月からは、読者のキミのお手紙を紹介するこのコーナーを始めました! ファミコン大好きのヒョーキンなキミ。おもしろいおたより、たっくさん待ってま〜す。

独創性のある面を作ろう

作・川　裕之　ロードランナー

上級者の人はすぐ分かるとおもうけど、この作品を見てすぐ気がつくのは、〝逆転3段掘りワザ〟を使う面だということだ。

このワザは、これまでにも何回か紹介しているし、ロードランナーの奥の深さを伝えるために、「詰めロードランナー」として他の雑誌でもよく見かけるけど、それをそっくり拝借しちゃった面が、このコンテストにもけっこう送られてくる。単純には盗作だといえないかもしれないが、ただたんに金を1つセットして、そのまわりをレンガで囲むというだけでは、あまりにも独創性がなさすぎる。そんなのはみんなボツだ。



しかし、この川クンの作品は、このワザの特徴を積極的に自分の面に取り入れ、完全に自分のオリジナルにしてしまっている。みんなもよく見て研究してほしいネ。

この面は、脱出がむずかしい。左上の金を取った後、右側の脱出ハシゴに行くためには、バーが1本足りない。この後は〝頭ごしワザ〟と〝頭歩きワザ〟を組み合わせてクリアしよう。

なお、図の中のⒶのキャラクタが何を表しているのかよくわからないという質問を時々うけるが、それは「落とし穴」なのだ。よく覚えておくよーに。

落とし穴をうまく使って

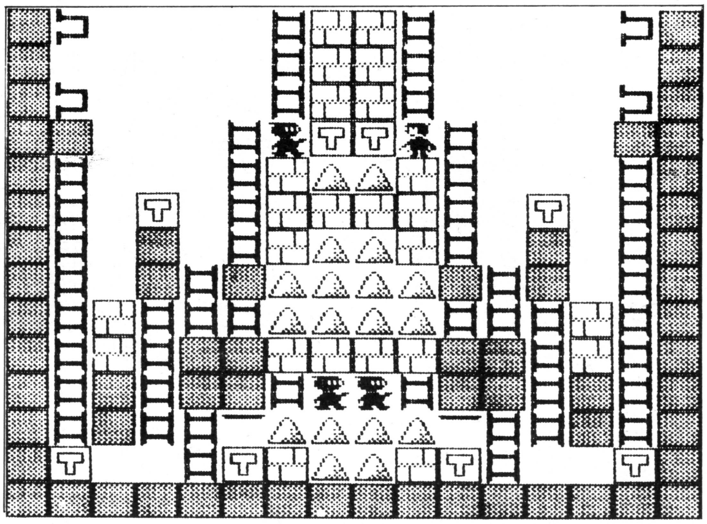
作・近江政博　ロードランナー

以前このコーナーで「ゼビウス」のソルバルウ面を紹介したけど、近江クンはそれに対抗して「スターフォース」のファイナルスター面をデザインしてくれた。

この面の特徴だけど、落とし穴の使い方がとても上手だ。とくに一番下にある2つの金は、そのレンガをへだててセットされている2つの落とし穴があって、はじめて取れるんだ。

落とし穴については、これまでにもたびたび説明してきたが、この落とし穴をとても上手につかった良い見本がこの近江クンの作品だ。

上にある12コの金は、かんたんに取れるね。問題は一番下、中央にあるくぼ地の金だ。



スタートすると、ロボットが空中の金を持ってくるから、合計4コの金がくぼ地にあることになる。このくぼ地は、いったん入ったらランナーもロボットも抜けだすことはできない。

4コの金を取るためには、金を持ったロボットをレンガに埋めて、金の数を減らすしか方法がないのだ。しかし、単純にロボットを埋めると外に出てしまい、二度と入ってこれなくなる。

ここでくぼ地の両側にある落とし穴が生きてくる。落とし穴に落ちても左右には行くことができるからだ。

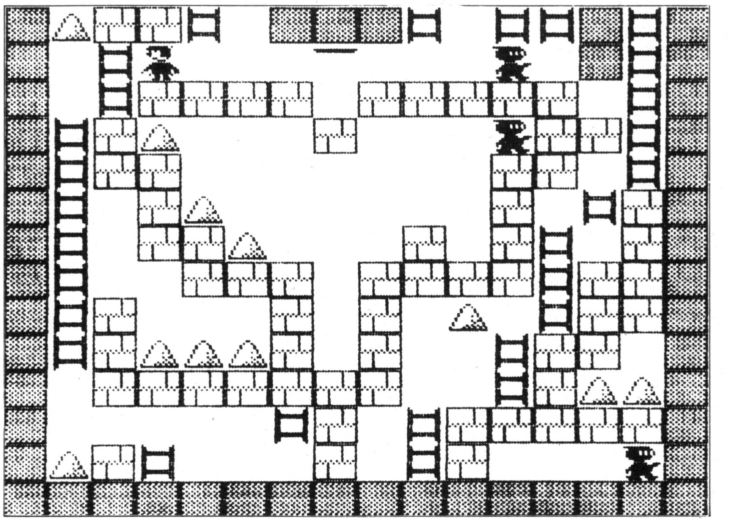
ハート形のムズカシ面だ

作・秋葉英雄　ロードランナー

この画面も、たいへんおもしろいかたちをしている。レンガがハート形をしているんだ。

むずかしさもかなりのもので、作者は小学校の6年生というんだから驚かされる。このロードランナーというゲームは、大人の人たちにも大変人気がある。その証拠に、このコンテストにも30歳をすぎた人が何人も投稿してくるんだよ。

そのなかで、小学校6年生の作品が選ばれたのは、何よりも画面がかわいく、すっきりし、しかも、かんたんそうに見えてそのじつなかなかむずかしい、というういろいろな要素をもっているからだ。これは自作面を作るときに、とても大切なことだと思う。一見かんたんそうだが、プレイしてみると、いろいろ高度なテクニックを使わなければいけないという意外性はゲームに深さを与えるのだ。



さて画面だが、左上の金をどのように取るかが、この面をクリアするポイントになる。

ヒントを与えると、はじめに紹介した〝頭歩きワザ〟を使うのだ。しかもそれを連続ワザとして。

このゲームでもう1つむずかしいのが、左下の金を取ることだ。それはノーヒントにしておこう。

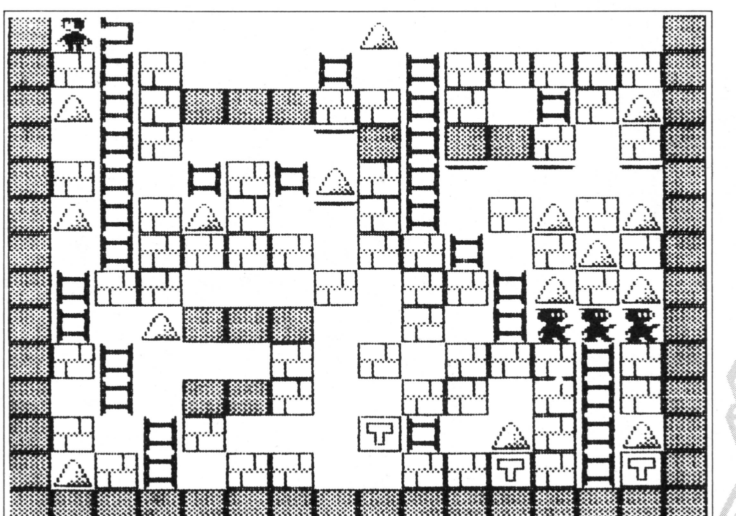
こんな面が解けるのかな

作・川田英樹　ロードランナー

今月のプロ級面は、超ムズカシ面だ。これまでにもプロ級面としていくつか紹介してきたが、今月の川田クンの作品は、とびきりむずかしい面だ。だから、少しヒントを出そう。

よく見ると、この面は左右2つの部屋に別れている。そして左側にランナー、右側にロボットが3匹セットされている。

プレイするとわかるけど、ランナーはいったん左の部屋から右の部屋へ行ってしまうと、上からは二度とその左の部屋にもどれないのだ。そして、脱出ハシゴは左上からしか出ない……。こう書くと、もうわかったかな?



この面をクリアするためのポイントは、金を取ったあと、どうやって脱出するかということなのだ。はっきりいって、この脱出が非常にむずかしい。これまで、プロ級の面として紹介してきたもののなかで、金の取り方がむずかしいものはたくさんあったが、脱出のむずかしい面というのはこれだけだろう。それだけに、チャンピオンシップロードランナーを全部解いてしまった人や、腕に自信のある人は、ぜひチャレンジしてほしい。

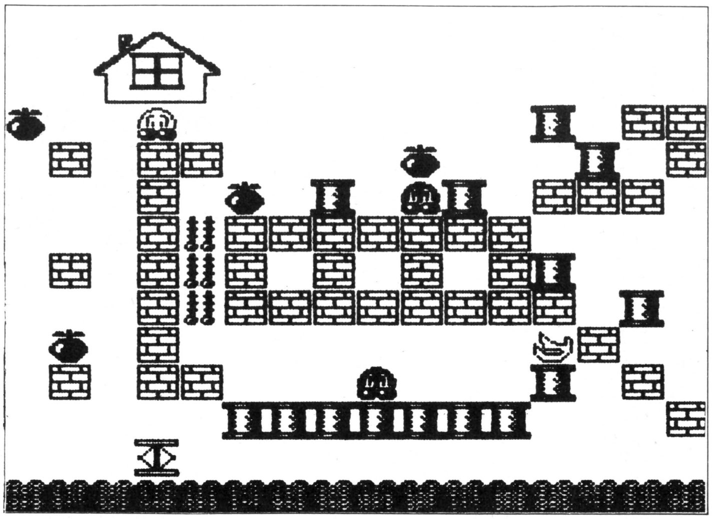
ここから先は、例によっていっさいヒントを与えない。あとは自分の力だけがたよりだよ。

自分の名前が入った面だ

作・佐藤 覚

ナッツ&ミルク

最近、ナッツ&ミルクの投稿がぐっと増えてきたので、今月は2作選んでみた。



投稿も、むずかしいものや、㊙テクニックを使ったものなど、レベルが高くなってきている。

これからもどしどし紹介していくので、みんなもがんばって作ってほしい。

それでは佐藤クンの作品だ。この面は、むずかしさは中級クラスだけど、デザインがおもしろいので選んだのだ。

ちょっと本を横にしてみよう。レンガで漢字の「覚」という字が描かれている。これは佐藤クンの名前の「覚」なのだ。自分の名前をデザインするなんて、しゃれているね。

さて解き方だ。この面はむずかしいワザもあまり使われていないので、ほんとうはノーヒントでもよかったのだが、入門者の人のために、特別に教えよう。

この面をクリアするには、まずナッツをうまく誘導しなくてはだめなのだ。ナッツが、左側のロープをのぼってこないようにすれば、右下のバナナは、かんたんに取れると思うよ。

バナナを取ったあとは、まえに紹介した〝ナナメレンガのすどおりワザ〟を使って上にあがろう。

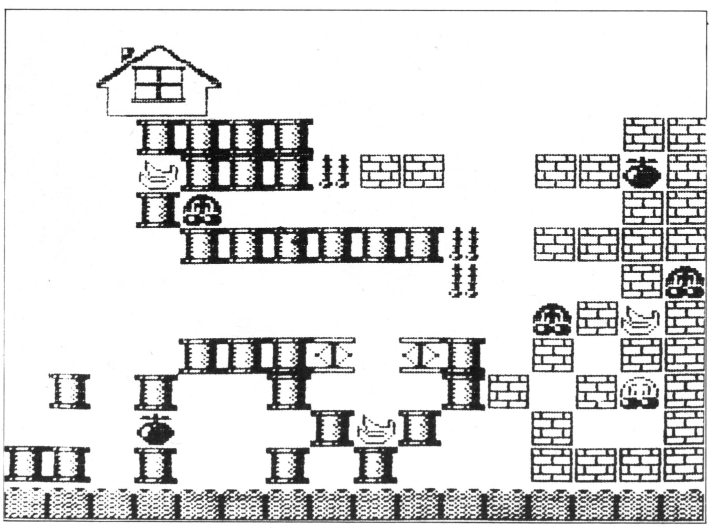
あとはかんたんなので、自分で考えようね。

荒ワザ使って面クリアだ

作・野原正和

ナッツ&ミルク

以前、ナッツ&ミルクには㊙ワザの種類が少ない、と書いたことがあるが、この面は、むずかしい㊙ワザをいくつか見つけて、使わなければクリアできない。



これまで㊙ワザとして「Uターンジャンプ」や、スプリングの端を使ってま上に跳びはねる「垂直ジャンプ」などのテクニックを紹介してきたが、この面はこれ以外の㊙ワザを使う。

㊙ワザを必要とするのは、フルーツを取るときだ。その問題のフルーツは、左下の土管の上のリンゴと、中央の2つのスプリングの下のバナナだ。

このフルーツの取り方を1つひとつ紹介しよう。

まずはリンゴだ。このリンゴを取るには2通りのルートがある。上から落ちて取るルートと、横から跳んで取るルートだ。どちらから行っても、ふつうにジャンプしたのでは、土管にぶつかり海に落ちてしまう。そこで、ほんのちょっとジャンプする〝ちょいとびワザ〟が必要になる。

つぎは、この面で一番むずかしいバナナの取り方。名づけて〝スプリング、つき抜けジャンプワザ〟。このワザは、下からスプリングに向かってジャンプし、スプリングをつき抜けてしまうという、とんでもない荒ワザなのだ。

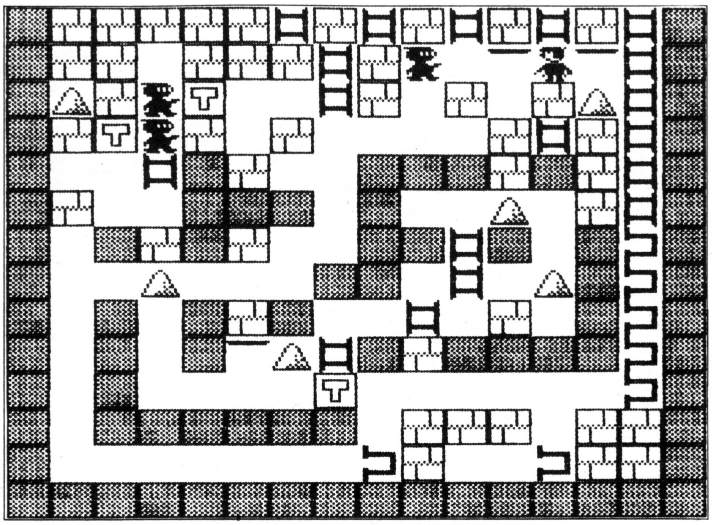
ちょっとおしゃべり

〈おたより〉今年の一学期ごろボクは友達から「バルーンファイト」を借り、その夜ブラックコーヒーを14はい飲んでゲームしました。次の朝も熱中していて学校に遅刻して、おまけに授業中いねむりをして、先生にメチャクチャおこられました。でもすごくいいスコアを出せたんだよ！（広島県／斉藤淳クン）

落とし穴のうまい使い方

ロードランナー

作・鳥居久晃



最後はいつもの添削コーナーだよ。

このコーナーは、みんなからよせられた面の、どこをどうすればもっとおもしろくなるかを、いっしょに考えるところだが、投稿してもなかなか採用されないキミ、このページをよく読んで研究してほしいね。

さて今月も先月に引きつづいて落とし穴のうまい使い方だ。

落とし穴を使った自作面の投稿はたいへん多いが、まだまだ上手に使っている人は少ない。

落とし穴はムダに使わず、ここぞという場所に使ってこそ効果のあるキャラクタだということは、前にも指摘しておいた。ただむやみやたらにたくさん使えばむずかしくなるというものではないことを、よく考えてほしいネ。

今月の鳥居クンの作品は、そのことを勉強するとてもよい素材だったので選んでみた。

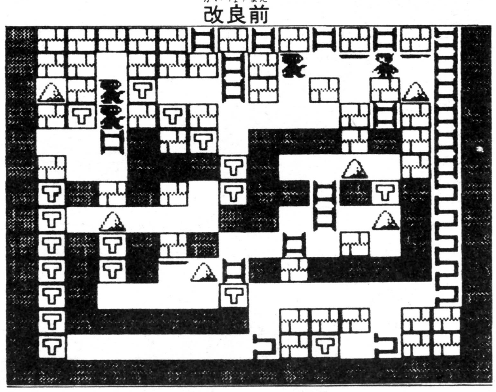
改良前の面を見てほしい。

みんなもどの落とし穴が必要で、どの落とし穴が必要ないか考えてみよう。

この面には落とし穴が全部で18コ使われているが、絶対に必要なものはわずか3個所だけだ。それ以外の落とし穴は、たんなる空間でもさしつかえない。

そこで、不必要と思われる落とし穴を全部とってしまったのが、上の面だ。とてもすっきりしたと思わないかい。みんなも落とし穴を使う場合、ここを空間に置きかえられないか、一度考えてみるといいと思うよ。

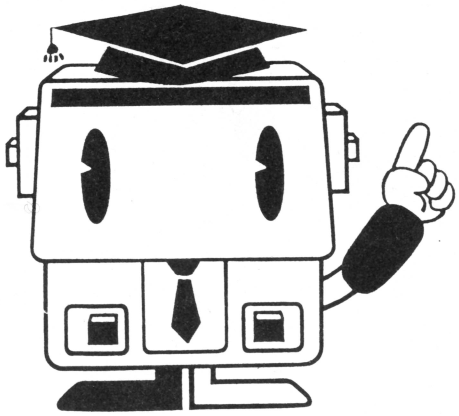
改良前



さて、添削後の面をプレイしてみよう。むずかしさは中級クラスだが、ロボットの動きがよく計算されていて、なかなかよい。

この面は、スタートがかんじんだ。右側のロボットを下に落としてしまうとクリアできなくなってしまうので、すばやくレンガを掘って、ロボットを埋めてしまおう。すると、かならず左上の2匹のロボットの上にもう1匹が生まれるはずだ。

さあ、これで全部の金を取る準備はできたのだ。あとは、タイミングさえうまくとればクリアできるから、自分で考えてみよう。



自作面大募集

投稿にあたっては、①できるかぎりカセットテープにセーブして送ること、②ファミリーベーシックのないヒトは、グラフ用紙などを使って、きれいにしあげること、③住所、氏名、年齢、学年、電話番号をわすれずにつぎのところに送ってね。

〒105 東京都港区新橋4-10-1
ファミリーコンピュータMagazine編集部「自作面係」

待ってるョ!

スーパーマリオブラザーズ

対決!! 3人のマリオ



こやま 拓



必勝法①　キノコ王国は全部で8つのワールドで構成されている。そして、それぞれのワールドは4つのエリアにわかれているのだ!!
必勝法②　ある一定時間のうちに各エリアのゴールにたどりつかないとミスになってしまう。クリアするとタイムボーナスがあるぞ!!

対決!! 3人のマリオ



必勝法③　ファイアマリオはファイアボールで敵をやっつけることができるので有利。しかしメットだけはファイアボールもきかない。


あぶないズラ!!
わあーっパックンフラワーの住み家ズラ!
ひぇ!!
気をつけて飛びこえろ!
どうでもいいけどマリオ!お前変な所から出てきたな!
クッパの子分がこわいからワープしたズラ!
あったぞ!!クッパの城だ!
あのどれかにピーチ姫がとらわれているんだ!


ようしあのポールへ飛び移って城へ入ろう!
やっ
地下の入り口ズラ!
き…気をつけろ……
わかってるって!!
火の池だあ…!
ここを飛び越えないと先へ行けないズラ!
吹き出す岩もクッパの子分だぞ
何だァ!? このせまい通路は!?
こういう時はチビが得だよ!
ふん! 俺達はこんな岩くずせるんだい!
わわッ やめろーっ! 俺がうもれちゃうよ!!
ガ!!
!

必勝法④ 各ワールドの第4エリアは魔王の城だ。ワールド7までのクッパは手下が変身したもので、本物はワールド8—4にいる。

必勝法⑤ ファイアマリオはファイアボールでクッパをたおすことができる。ファイアボールでやっつけた時のみクッパは得点になる。



必勝法⑥ ファイアボールでクッパをやっつけると、変身していた手下の正体を見つけることができるのだ。何が化けているか見てやろう。

必勝法⑦ 普通のマリオやスーパーマリオの時は、画面右にあるオノを取ってクッパを下に落とすしか、やっつける方法はない。




あと何発かで倒せたのにィ……そういうのあり？
あり！オレ達には時間がないズラ！
ザザッ
召使いのキノピオ！
！
ありがとうマリオ兄弟！でもピーチ姫は別のお城にいるのよ……
しまった！じゃさっきのクッパは手下の変身かァ！
急ごう
ここが次の城への抜け道だ！
バッ
飛び込めーっ
ぶあっ!!
水中だあーっ！
水中の敵はオレしか倒せないズラ
わーっずるいぞーっ！
これで俺が一番乗りだあ

対決!! 3人のマリオ



必勝法⑧　ワールド4—4、7—4、8—4は迷路になっている。迷って時間切れになることもある。早く正しい通り方を発見しよう。
必勝法⑨　ワールド8—4をクリアするとメッセージが出て、あるボタンの操作方法を教えてくれる。8—4までがんばりぬこう!!



対決!! 3人のマリオ・おわり


アイレムのNEXTゲームソフトは、スゴイ体験がギッシリ。
アイレム・パーティ
irem
!冒険、探険、体験?
愉快痛快、NEXTアイレム。
こーふんソフトに、びっくりプレゼント。
12月某日に乞ご期待。
急告!!
ファミリーコンピュータ™と
ゲームセンターで同時に
ワンダー旅行。
12月、衝撃の体験が君を襲う!
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。
*アイレム・パーティの住所が変わりました。
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 © IREM CORP.



ファミコンで気分はすっかり名刑事

ポートピア連続殺人事件

キミ自身が主人公となり、ゲームの中でいろいろな行動をとっていくアドベンチャーゲーム。コントローラだけで遊べちゃうという上に、画期的なオモシロさで、ファミコン初の本格推理アドベンチャーが、今ここに完成したぞ!!

11月29日発売予定
エニックス
5500円

事件発生

「大変です、ボス！」部下のヤスのその声から物語は始まった

"バンッ！"

大きなドアの音が部屋にひびきわたると同時に、キミの耳もとに部下のヤスの息を切らした声が飛んできた。

「大変です、ボス！ ローンヤマキンの社長、山川耕造が自殺しました！」

「な、なに〜っ!?」

思わぬ事件の発生に、思わず声をあげてしまったキミは、兵庫県警の捜査一課に勤務するベテラン刑事。今、息を切らして入って来たのが、キミのもとで働く若手刑事のヤスだ。

死んだ山川耕造は、はなくま町に住む悪質なサラ金会社の社長だ。キミの中で、

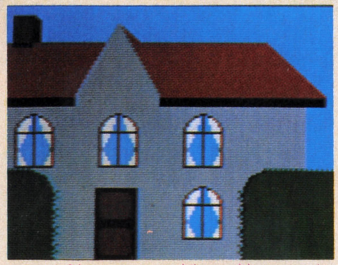
「そんな耕造が、はたして自殺するものなのだろうか」という考えがよぎった。

第一発見者である秘書の文江と、山川の屋敷の門番の小宮。朝、耕造がいつまでたっても会社に現れないので、屋敷までようすを見に行くと、耕造はすでに書斎の中で死んでいたという。しかも、ドアには内側から鍵が差しこまれていたというのだ。

完全な密室での耕造の自殺に疑問を抱いたキミは、事件の解明へと乗り出したのだ!!

事件現場

被害者、山川耕造の屋敷



⬆サラ金であくどく稼いだ金で、と言われるほどに大きな屋敷だ。もちろんその中もかなり広く、キミの想像の及ぶ範囲を越えているかも知れない。この屋敷内の密室で、謎の死をとげた。まずは現場に向かうこととしよう。

捜査基本テク

まずはゲームの進行方法をしっかりとつかむことが第一だ!!



真野康彦

✪これがキミの手足となる部下のヤスだゾ

「アドベンチャーゲーム」というジャンルの中に入るこのゲームは、キミたちが今まで遊んできたファミコンゲームとは、ちょっと遊びかたが違うのだ。

キミがゲーム中に行うことは全て、部下のヤスになにかをさせるという形になる。何かを見たいとき、知りたいとき、したいとき、全てを部下のヤスに対して命令するのだ。できる命令は左の14種類。十字ボタンで選び、Ⓐボタンで命令が下せる。画面上には7種類までしか表示されないが、Ⓑボタンを押すことで、別の命令群が表示されるぞ。

では少しだけ、物語を進めてみよう。とにかくまず、もう一度山川の身元を洗ってみることだ。

コマンドをB群の表示にしたら「ひとしらべろ」という命令をヤスに下す。そうするとコマンド画面上に、だれを調べるか名前が表示されるので、その中で調べたい人物を指示すればいい。命令によってはこのように、2度、3度にわたってⒶボタンで命令をしてやらなくてはいけない場合もあるぞ。今は、山川のことを知りたいので「やまかわ」を選ぶ。

ヤスに命令を下し終えたら、こんどはメッセージ画面に注目だ。ここには画面の説明や、登場している人物たちのセリフ、ヤスの調べた捜査報告などが表示されるようになっている。ここに表示されていくこと1つ1つが、いわば捜査の決め手となるものなのだ。

さて、そのヤスの捜査だが、目新しいことはあまりつかめなかったようだ。ただ、山川に、おいが1人いることがわかった。

それではここで、一度県警にもどることにしよう。県警の取調室は、事件に関係ある人達からいろいろな事柄を聞きだせるゆいいつの場所だ。つまりここでのみ、事情聴取ができるってわけ。ここでB群の「よべ」というのを選び、そのあと表示される名前の中から人物を選ぶと、自動的に取調室の机の前に、その人が呼び出されるんだ。

他にもコマンドにはいろいろなものがある。例えば、「たたけ」という命令を選ぶと、メイン画面上にハンマーが表示され、これを十字ボタンで動かし、たたきたい場所に持って行きⒶボタンを押すんだ。"コンコン!"なんて音とともに、ヤスがたたいたあとで、報告をしてくれるぞ。

いろんなコマンドを試してみて、まず使いかたとゲームの進行方法を覚えよう。

捜査画面

画面構成をしっかりつかんでキミの腕を発揮しよう!!

メイン画面



コマンド画面
ここにキミが命令できるコマンド群が表示される

メッセージ画面
ここの文を必ず読むようにしよう。ゲームの流れの中心になるのは、この部分なのだ!

画面は上のように、3つの部分にわけることができる。メイン画面はキミが、今いる場所の風景が写しだされている。そしてその場所で展開される会話や、状況説明などが、下のメッセージ画面に表示される。またここに、▼が表示されたときは、続きがあるので読み終えたらⒶボタンを押そう。

メインコマンド一覧

A
- なにかしらべろ
- もちもの
- たたけ
- なにかとれ
- すいりしろ
- でんわかけろ
- そうさやめろ

B
- ばしょいどう
- ひとにきけ
- ひとしらべろ
- なにかみせろ
- ひとさがせ
- よべ
- たいほしろ

兵庫県警

捜査一課取調室



✪壁にかこまれた、ここが捜査一課の取調室だ。机の上のスタンドがなんとなくモノモノしいが、キミはなんといってもベテラン刑事。鋭い追及と判断力で、ビシバシ質問をあびせて、事件の真相に迫るのだ! ではヤス、文江を呼んでこいっ!!

第1段階

基本は1に現場2に現場。そして発見者を徹底的にあらえ!!

県警にもどったところで、第一発見者の沢木文江と小宮六助から、事情聴取を行ってみることにしよう。

まずは小宮を取調室に呼び出す。そして「ひとに きけ」を選び、ヤスに命令。これで小宮のアリバイが調べられる。

ところが小宮は「わしじゃない！ わしはやっていない！」のひとことだけ。次に文江のアリバイを調べてみた。

文江はすんなりとアリバイを話してくれたので、「ひとしらべろ」で、文江のアリバイをヤスに確認させてみたところ、どうやらまちがいはないようだった。

ひとことも語らなかった小宮も、キミの強い態度に恐れをなしたのか、ようやくポツリポツリと、耕造が死んだと思われる時刻のアリバイを話し始めたのだ。

事情聴取を終え、もう一度はなくま町へもどったキミは、再び現場の、耕造の屋敷へと足を運んだ。場所の移動は、「ばしょいどう」を選び、そのあと表示される場所の中から、行きたい場所を指定すればいい。

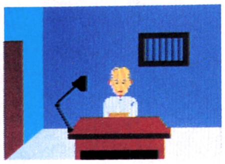
何度も見たと思っている現場だけれど、本当に見落としはないだろうか？ テーブルの上や本だなの中、となりの応接間など、「なにかしらべろ」のコマンドで、すみずみまでよーく調べてみよう。このコマンドの中の「虫メガネ」では、「たたけ」と同じように場所の指定をすることができる。意味のないようなところでも、いろいろと見ておくべきだ。新しい発見があるかもしれないし、何もなかったかのように思っていたところに、何かが出現している可能性だってあるからね。

事件と関係ありそうなものを見つけたら、そのものについてもいろいろと試してみよう。なにげなくあるものの中に、決定的な事実があるかも知れないぞ。

はなくま町
山川の屋敷のあった町だ



⇧街の中などで「ひとに きけ」というコマンドを選ぶと、ヤスがあちこちできききこみをしてくる。取調室では得られなかった情報や、まるきり新しい情報などがあるかも知れない。また、そのときそのときに応じて状況は変わる。何度も何度もトライしてみよう





⇦⇨取調室に呼び出された小宮(左)と文江(右)。ともにこの事件の第一発見者だ。まずはアリバイ、そして……

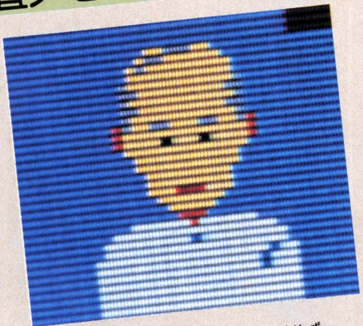
捜査メモ1



沢木文江
死体の第一発見者
山川の秘書をつとめる美しい女性

耕造の死体を発見したというのがかなりショックだったのか、表情は沈み気味。耕造が死んだと思われる日には、夜7時から英会話学校に行き、それが10時まで授業があった。そのあとは家に帰ってから寝ていたというが、そのアリバイは未成立。

捜査メモ2



小宮六助
死体の第一発見者
山川の屋敷の門番をする淋しい老人

身寄りがなく小心者。酒好きだが、酒で淋しさをまぎらわせていたらしい。はじめは何も答えなかったが、キミの強い追及により、当日は門番の役をサボり、そのまま表に酒を飲みに出かけていたことがわかった。そのことは確からしい。

第2段階

現場の品から割り出した"スナックぱる"はいったいどこに!?

現場をよく調べ直しているうちに、キミはひとつの品物を見つけ出すことができた。その品物に書かれていた"ズナックぱる"。どうやらこれは、事件と関係がありそうだ。

そこでさっそくキミは、そこに書かれていたところに、「でんわ　かけろ」というコマンドで、ヤスに電話をかけさせてみることにした。コマンドを選ぶと、コマンド画面にプッシュホンのボタンが表示されるので、1つ1つⒶボタンで番号を押していけばいい。"ガチャ!"という音とともに、電話がつながった。電話に出ているのは"ぱる"のマスターだ。キミが今、何を知りたいのかをよく考えて、マスターに質問をすれば、きっと事件に新しい展開があるんじゃないかと思う。

このゲームでは、コマンドの要素が、物語が進むにつれて増えていく。そのときの状態に応じたコマンドの要素が表示されるようになっているわけだ。だから、ここを読んで"ぱる"の存在を知っているキミも、"ぱる"にうまく電話をかけて、その場所を知るところまで物語を進めなければ、"ぱる"のある街まで「ばしょいどう」することはできない。へこたれずに、根気よくやることが大事だ。

しんかいち

メインストリート



しんかいちは飲み屋などのある、いわゆる"はんか街"だ。この街のどこかに"ぱる"があるという。けれど近くにはないようだ。はたしてどこにあるのだろうか……? それもうまく見つけださなくてはいけない。よく考えて、ヤスに命令を下そう

そして 問題のスナックぱる



ヤスの努力により、やっと見つけだすことのできた"ぱる"。カウンターにはマスターと、客がひとりすわっている。何かが聞き出せるものなのか、それともムダ骨に終わってしまうのかはだれにもわからない。キミの腕次第かもしれないぞ。



たまにはこんなふうに、息ぬきの部分もある。いろいろと楽しく遊べるよう工夫されているのだ。思わずカ・ン・ゲ・キなのだ。

そして犯人は?

つぎつぎと現れる謎と人物。犯人をキミは逮捕できるかな!?

今まで紹介したのはほんの一部分。これからが本格的な物語の始まりだ。他にもたくさんの登場人物が出てくるし、いろんなところへ刑事のキミは飛ばなくてはならない。部下のヤスにも根気よく命令を下していこう。

犯人が見つからないからといって、途中で投げだしてはダメだ。必ず犯人はいるし、ゲームを終わらせることは可能なので、もう一度、自分のやって来た捜査をふり返ってみるのもたまにはいいかも知れない。意外なところに、決定的事実がある場合もあるからだ。

また、一度行ったところや、同じ人間への質問も、状況が変わるたびに何度も行ったり質問したりしてみたほうがいいだろう。証拠がそろえば、新しい事実を聞き出すことも可能だからだ。思いつきで行動しているだけでは捜査は先には進まない。一歩一歩犯人につめよる努力こそが大切なんだぞ。

そして最後にキミが知る犯人はだれなのか? 事件の謎をキミは解き明かせるかな!?

京都



港

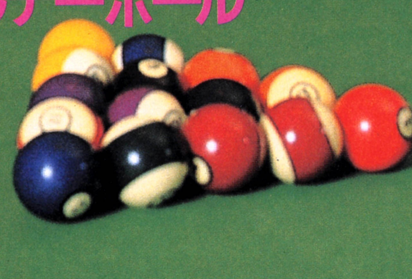




チョットおとな感覚の新ゲーム!

Lunar Ball

ルナーボール



「ルナー」とは、お月様のことだ。「ルナーボール」は月面でビリヤードをするゲームだ。なんて優雅なことだろう!! 60種類もある複雑な画面をキミは脳ミソをふりしぼってクリアしていくのだ!! チョット大人感覚の知的ゲームだね♡

12月上旬発売予定

ポニー

4900円

photo:オリオンプレス



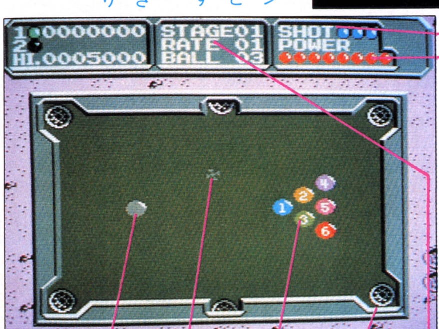
1人用、2人用に加えて対コンピュータ戦ができる。対戦するときは交互に白いボールをころがす

ラウンドは自由にセレクトできる。FRICTIONというのは、すべりやすさのことだ

お月様の上でビリヤード 当てる角度に注意しよう

本物のビリヤードをやったことのある人はあまりいないと思うけど、白いボールを棒でつついてカラーボールを穴に落とすというルールは知ってるよね。「ルナーボール」が普通のビリヤードとちがうところは、ボールのすべりやすさを変えられることと、台の形が30種類もあり、ボールのならべかたが2通りなので、60画面もあることだ。

自分の持ち玉は3つ。白以外のボールを全部落とすと、ステージクリアで持ち玉は1つ増える。また、一度も失敗なしにクリアするとパーフェクトで2000点入るのだ!!



1つの持ち玉につき3回ころがせる。1つでも白以外のボールが穴に落ちるともう3回ころがせる

これでボールをころがすパワーを調節できる。ランプがいっぱいついたらパワーは最大だ

レイト。かけ率のこと。ボールの番号×レイト×10が点数なのだ

ここへボールを落とせ。面によって穴の数はちがうんだ

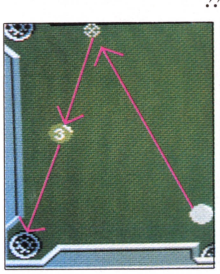
このカラーボールを穴に落とすのだ。番号によって点数がちがう

カーソル。これを使って、白いボールのころがる方向を調節する

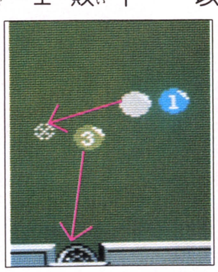
このボールをころがす。穴に落とさないように注意!!

ボールの軌跡を読め

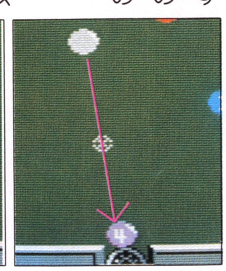
ビリヤードで大切なのはボールをどうぶつけるかだ。左の写真では3つの例をやってみたけど、そのほかにもたくさんテクニックはある。



⬆これはむずかしい。カベを使ったテクだ



⬆少しボールの中心をはずすことがコツだ



⬆もちろんまっすぐにころがせばいいのだ

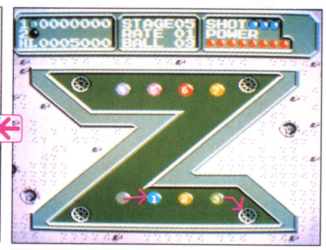
ルナーボール

おもしろ面&むずかし面の必勝法を教えちゃう

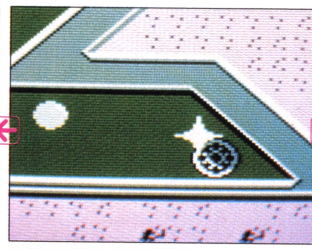
ルナーボールは面を自由にセレクトできるようになっているから、自分の好きな面で遊べるのだ。
どの面がおもしろいかは、つぎの見開きページの下を見て、自分で決めてもらうとして、ここでは、わがファミマガ編集部が選んだ4つのおもしろむずかし面の必勝法を、そっと教えちゃおう。

ラウンド05 Z型の台の登場だ!! 上へころがしていくテクが重要

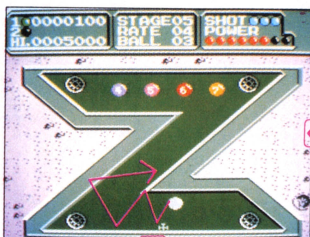
この面では、白いボールの右がわにある3つのボールは簡単に落とせる。
問題は上のほうにある4つのボールだ。ステージクリアへの道は、どのようにして上までボールをもっていくかにかかっているのだ。ただし、パーフェクトをねらわないなら、少しずつ動かせばいい。



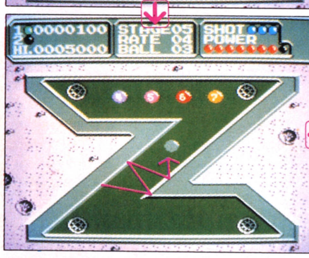
まず、右にまっすぐ3回打つとかんたんに1番2番3番が落とせるぞ



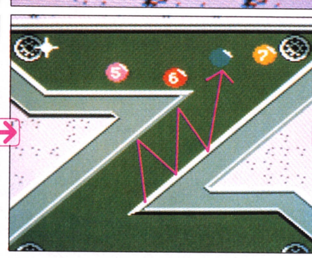
右側の最後の1つ、1番のボールが落ちた瞬間をフォーカス!!



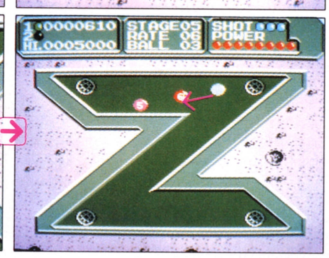
カーソルを真下より少し左よりにしてパワー6つでころがせ!!



ボールはピンピンピンとだんだん上へ進んでいくのだ!!



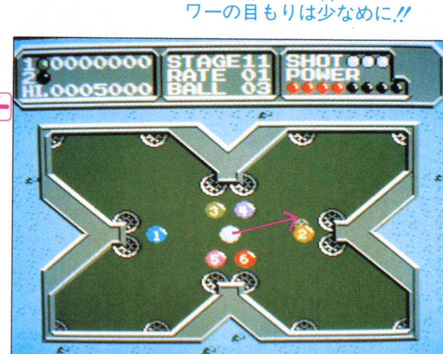
やったね！ 4番も落ちたし、この位置ならパーフェクトをねらえる



残りの5番6番は、かんたんに落とせるぞ。まっすぐねらって……

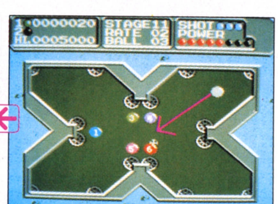
ラウンド11 かんたんそうに見えるけど穴が多くてたいへんだ!!

この面は簡単そうに見えるけど、じつは大きな落とし穴があるのだ。穴のそばにボールがあるからって、おもいっきりころがすと、白いボールまで落ちてしまう。そこで、ここではひたすら、弱〜くころがすにかぎるのだ。

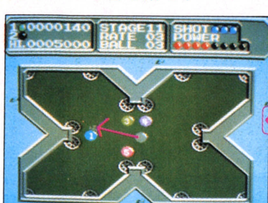


穴の多い面はこのようにパワーの目もりは少なめに!!

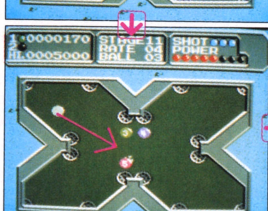
パワーにさえ気をつければ、どのボールから落としても、パーフェクトを取れるだろう!!
ここではまず2番のボールをねらった。反対側の1番からでも、同じことだ。パワーは4目もりとかなり少なめ。この近さならこのくらいがいいだろう



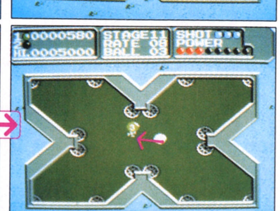
白いボールの位置がここなら6番をねらうのが確実だ。パワーは5目もりぐらい



ここからは4番もねらえるけど、遠くへ行ってしまいそうなので1番を落とす



6番を落としたときの、ちょうど反対側にボールがきた。もちろん5番を落とすのだ

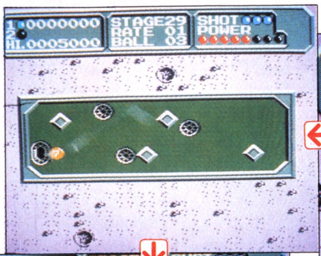


先に4番を落として、後は3番を残すのみ。これを落とせばパーフェクトだ!!

ラウンド29

一発でクリアできる面はこだけしかないのだ!!

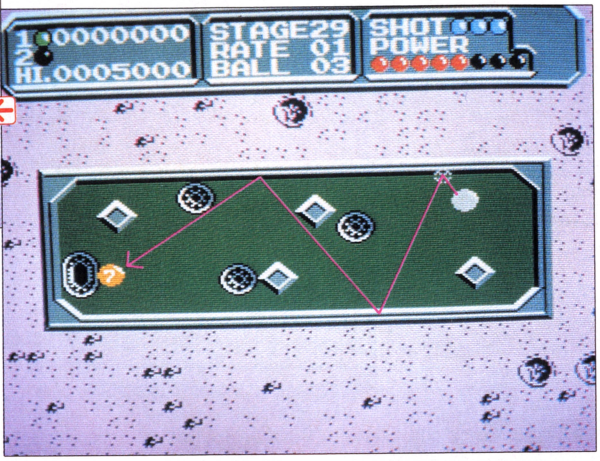
この面を見たときは、おもわずコーフンしてしまったのだ。なにしろボールは1つしかない。少しずつボールをころがせば、クリアできることはたしかだけど、どうしてもパーフェクトがとりたい!! そんなわけで、何度かチャレンジして、見つけたパーフェクトをとる方法を紹介しよう!! たぶんこのほかにもパーフェクトパターンがあるぞ。



ボールが動いてる間に写した写真。白いボーッとしたところが軌跡だ



パーフェクトが1回のショットで取れるなんて、うれしくなっちゃう

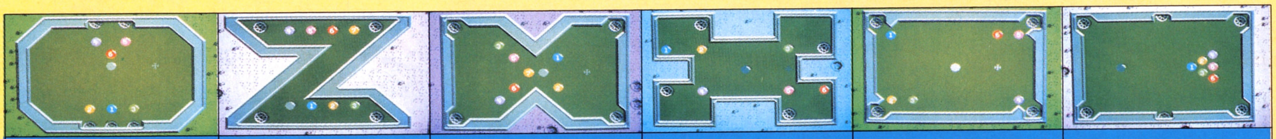


パワーは、4〜7目もりの間ならどこでもいい。8目もりだと、7番のボールが落ちるが白いボールも落ちてしまう。3目もり以下だと弱すぎる

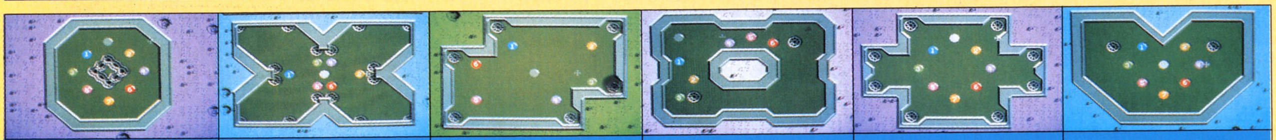
まずカーソルを白いボールのまっすぐ右に置くのだ。そして、90回十字ボタンの左を押して移動したこの位置がベストなのだ!!

全60面大公開

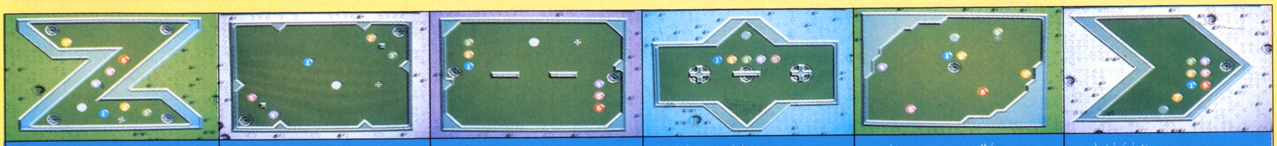
60面のすべての形を教えちゃおう!! 写真をよ〜く見てそれぞれの面のクリアの方法を研究してほしい。右上から左へと、1面から60面をならべてある。



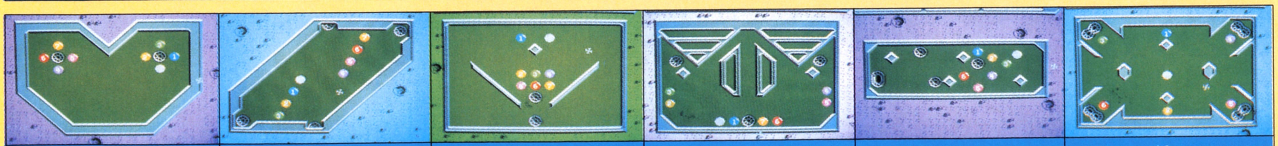
01 普通のビリヤード台
02 少し形がちがう
03 カエルに似てるかな
04 たてれば砂時計
05 アルファベットのZ
06 はじっこがかけてる



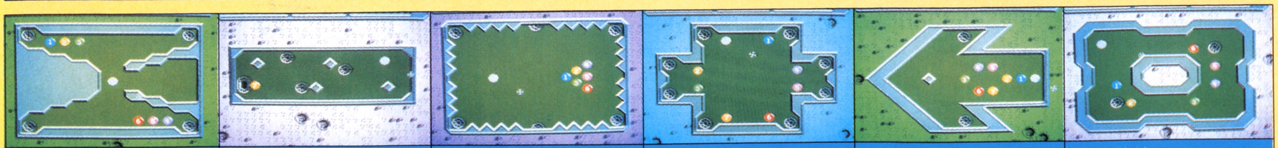
07 たねのあるくだもの
08 アーメン。十字架
09 ベルトのバックルだ
10 2つの台が合体？
11 穴の多い台だな〜
12 うわ〜ん。せまいよ



13 初心者マークなのだ
14 入りくんだ線だなあ
15 動物の顔みたい!?
16 真ん中の棒がじゃま
17 かんたんそうだが？
18 このZはむずかしい



19 これは動きにくい
20 一発クリアはむり！
21 下の穴に気をつけて
22 じょうごがある
23 きれいにな〜らんだ
24 穴をかこんでダンス

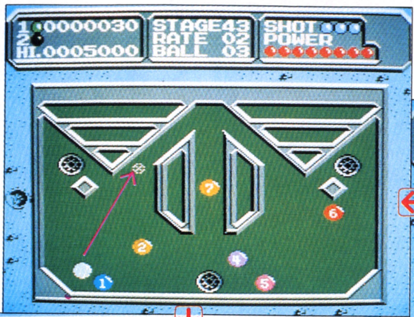


25 5文銭？のようだ
26 左むけ〜左！
27 5番からねらおう
28 ギザギザでやだなあ
29 ウーム。一発面
30 緑色が少ないぞ

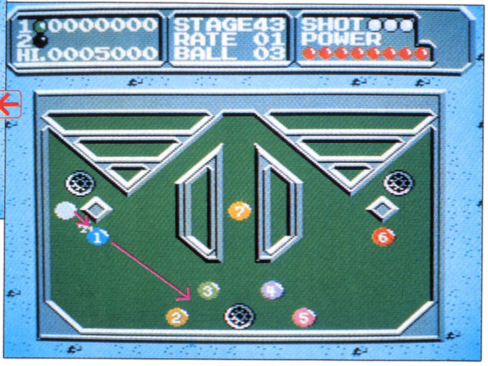
ラウンド43

パーフェクトを取るにはとてもむずかしい面だよ!!

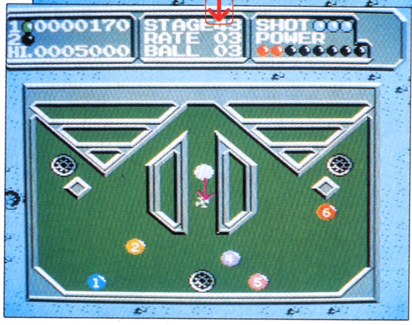
この面で問題なのは、真ん中にある7番のボール。下からつきあげるとはねかえってきて、白いボールに当たって落ちてしまう。それから、下のほうの穴のそばを通るときも要注意!! さすがに43面まで来るとむずかしいね。



さっそく7番のボールをねらう。矢印の通りにころがせば、7番のところまでいくのだ



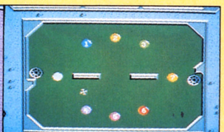
まずは進路のジャマになる1番のボールをはじきとばそう!! 運がよければ2番か3番のボールが落ちるけど、ここはとにかく広い場所に出ることだ!!

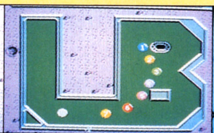


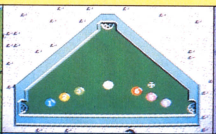
7番をかたづけたら、白いボールを脱出させる。まっすぐ下に、弱～くころがせ

こんなことに気をつけよう

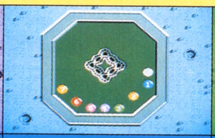
とにかく持ち玉をへらさないようにするには、穴のないほうにころがすこと。自分がころがす方向と正対側の穴でも、ボールやかべにぶつかった角度によって落ちちゃうこともあるので要注意。

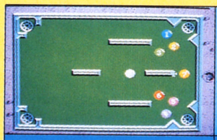

㉛ボールがバラバラ


㉜ＩＢとは何ぞや？

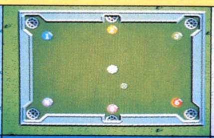

㉝二等辺三角形だ

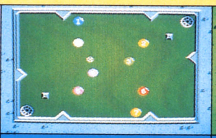

㉞ナナメにするとイモ


㉟すぐ穴に落ちそう!!

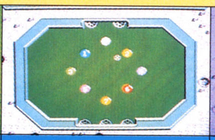

㊱うじゃうじゃしてる

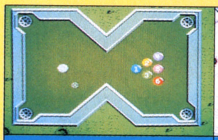

㊲ならびかたは普通だ

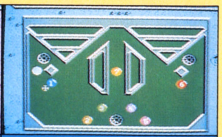

㊳な～んてカンタン面

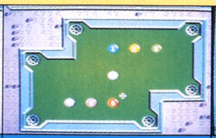

㊴またバラバラだい

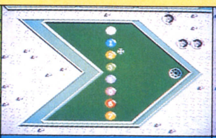

㊵これはむずかしい

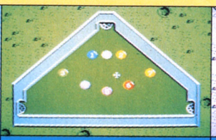

㊶みんな輪になって


㊷真ん中がせまいよう

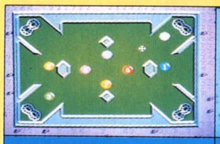

㊸一番カッコイイぜ!!

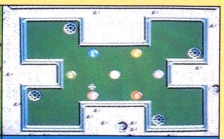

㊹アミダくじ～

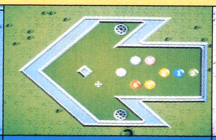

㊺まっすぐならんで～

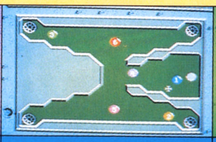

㊻パッとはじいた形

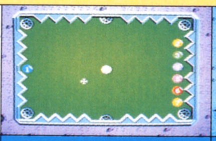

㊼ボールは7つ穴4つ


㊽ごちゃごちゃしてる

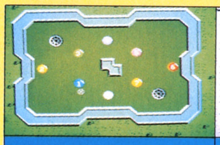

㊾意外とむずかしそう

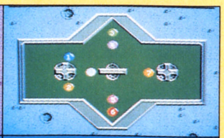

㊿左に何があるのだろ

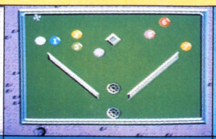

51袋小路を出なきゃ

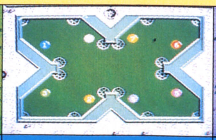

52 2度目のギザギザ

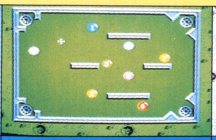

53ナナメにビニョーン


54レーシングコースか

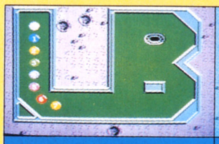

55穴に半分ふたがある


56近くに遠くにやだな


57 X面は穴が多い


58ジャマものが多いぞ


59最もむずかしい面!!


60押し出せ押し出せ??

SUNSOFT
第3弾
11月下旬発売!!
標準小売価格 4,900円

いっき

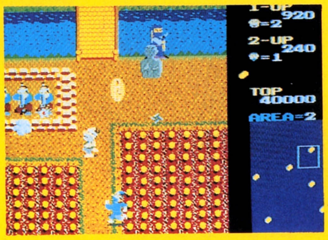
「オラもう許せねえだ!!」権べ、田吾、農民パワーで大奮闘。



時は江戸、権べと田吾は重い年貢に耐えかねてついに一揆を決意した。「もう我慢なんねえだ！」カマを武器に小判を集め悪代官をやっつけろ。忍者・おばけ・ブスな腰元など行く手をはばむ敵軍は、とくいの〝わざ〟でノックアウト。エリアが進むほどにユニークさを増す痛快爆笑ゲーム〝いっき〟。さあ、江戸時代にタイムトリップ。君の健闘を祈る！



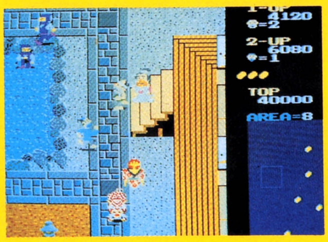
小判を8枚集めると一面クリア！



いっきいっきで、忍者なんかやっつけてやれ。ここはオラの村だ。



町へ出たら気をつけろ。いろんな敵がやってくる。



いよいよ代官のやしきだ。大あばれしてやるぞ。

※写真はゲームコーナー用のものです。



いっき

早いもの勝ちプレゼント!!

1エリアクリアするごとに現れた文字を組みあわせ、ひとつの単語にして応募しよう！
先着順で下の賞品がもらえるよ。急げ！急げ！

★1等賞 SUNSOFTオリジナルインテリア時計……… 500名様
★2等賞 SUNSOFTオリジナル机上ブラシ………… 2,000名様

※応募はカセットの中に入っている応募用紙をご使用ください。

★ダブルチャンスもあるよ！
先着にもれた方の中から抽選で1,000名さまにサンソフト・オリジナル机上ブラシをプレゼント。（但し1月末までに応募していただいた方）

SUNSOFT 夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(05875)5-1120 〒483

テグザー

未来感覚のシューティングゲーム

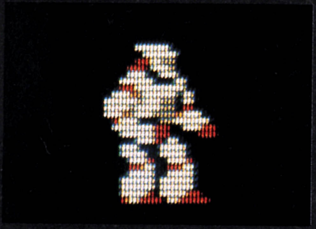
12月中旬発売予定
スクウェア
5500円

パソコン版で大人気のテグザーが、ついにファミコン版で登場しちゃいました。やったあー、バンザーイとの声が聞こえるゲームだけど、その新感覚度の徹底調査をやったんだ。ではテグザーの全データの報告を始めたいと思う。

―現在の情況―

移動軍事基地〝レイピナ〟は小惑星〝ネディアム〟にとらえられた。そこでハイパーデュアルアーマー〝テグザー〟を出動させ、惑星内にある磁力線発生装置を破壊することにしたのだ。

君の使命は、状況に応じて飛行機とロボットに変形するテグザーを操縦して小惑星〝ネディアム〟内部を調べ磁力線発生装置を破壊し脱出することである。



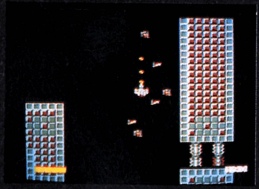
⬆キミが操縦するハイパーデュアルアーマー〝テグザー〟の姿だ！

―さあ出動だ―

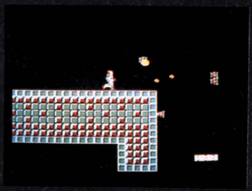
次々と現れる敵エイリアンたちをやっつけながら、エネルギーを補給して最下層をめざして進んでくれ。ただし惑星内は、迷路のように入り組んでいる。ひとつの惑星内部基地をとおりぬけるごとにレベルは上がっていくぞ。

―操作の方法―

テグザーは十字ボタンで移動し、Ⓐボタンでビームライフルをうつ。ロボット形態のときは、自動的にビームライフルの弾が敵の方向へと飛んでいくので、敵をねらう必要はない。でも飛行形態のときには前方にしかうてないぞ。

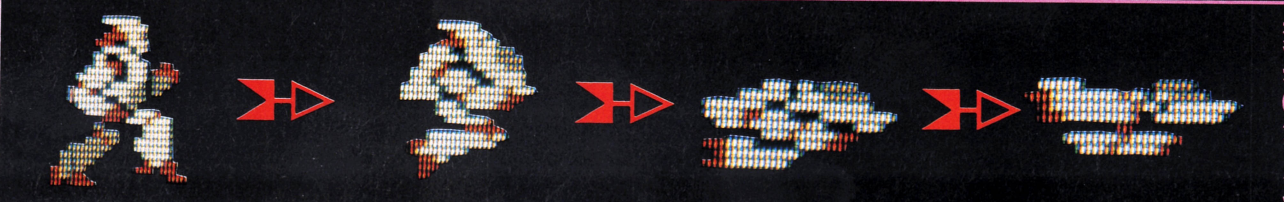


⬆飛行形態のときは、前にしか弾は飛ばないのだ。敵にかこまれたらやばいことになる



⬆オート・エナミー・チェイサー（全自動照準機能）で自動的に敵へと弾は発射される

変身のシーン



⬆戦闘形態のときのテグザーは人の形に近い

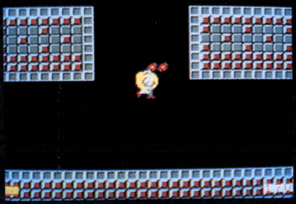
⬆変形中のテグザーはなんだかエイリアンみたい

⬆飛行形態になる前だ。このときの一瞬は無防備だ

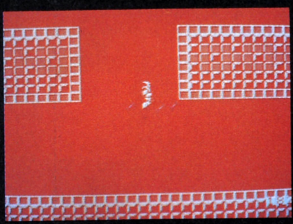
⬆飛行形態になった。とてもなめらかな変形だね

―テグザーの機能―

バリアはエネルギーが十分あるときは、Ⓑボタンではることができる。バリアをはるとしばらくは敵の攻撃から機体を守れるのだ。
左下に表示されるシールドゲージがなくなるまで有効だ。

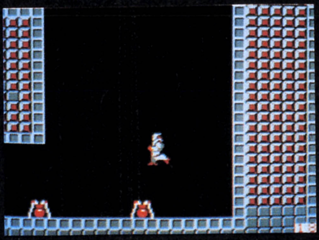


➡左下にシールドゲージが表示される。やられてもエネルギーは減らない

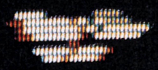


➡バリアをはってないと、機体がやられ、エネルギーが減っていく

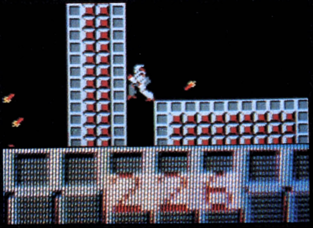
ジャンプはロボットのときに十字ボタンの上を押すとできるのだ。1度ジャンプすると地面につくか敵エイリアンの上に乗るかしないと次のジャンプはできないぞ。



⬆急にバウラがせめてきた！ とっさにジャンプでよけてしまおう

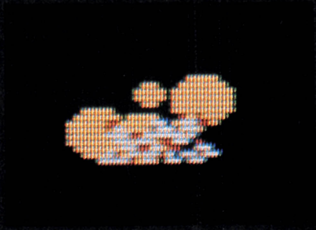


エネルギーは画面右下に表示されている数字だ。特定の敵エイリアンをやっつけるとエネルギーは増えるぞ。



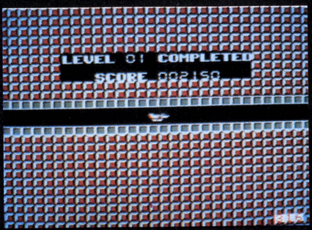
⬆う〜ん少しエネルギーが増えたようだ。まだまだ、だいじょうぶだな

敵に攻撃されるとエネルギーが減り、0になると制御装置がとまって爆発してしまう。

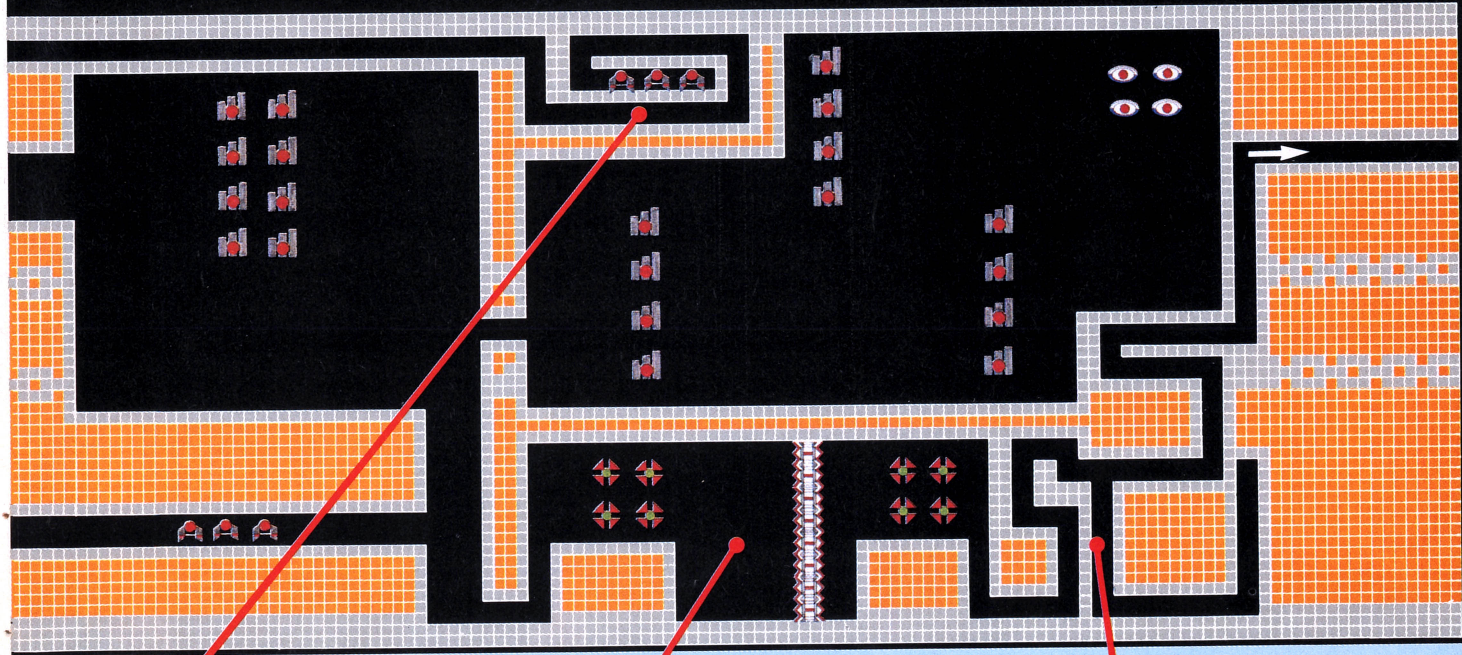


⬆残念ながらエネルギーがつきてしまって、やられちゃったよぉ

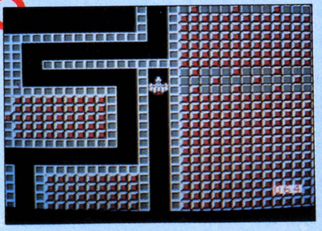
変形(ロボットから飛行機)をするときは、十字ボタンの下をおすとロボットになる。



⬆クリアするときは飛行機になってこのせまい通路をいくのだ

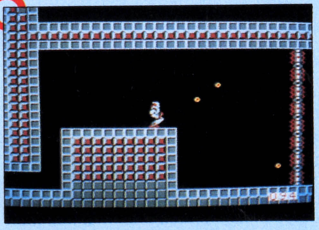


迷路のようになっている。ここでは十字ボタンを斜めに押してす早くクリアしよう。



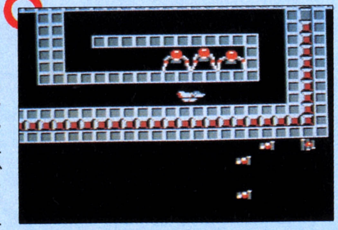
⬆おっとまちがえてしまった。こちらはいきどまりなので引き返さねば

この位置でバリアをやっつけると途中でコッパーがせめてこないのでいいのだ。



⬆ここをこえればレベル1のクリアはもうすぐだ！

このセンチピートのエネルギー源をもらうと、あとあと安心なのだ。



⬆せまくらせん状なのでうまくコントロールしないと、抜けにくいぞ

イラスト／道本博



テグザー





レベル1 敵基地内

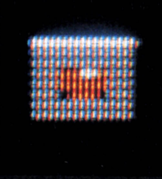
下のレベル1の地図を見てどのように進むのがいいかルートを捜し出そう。テグザーのエネルギーはビームライフルを撃っても減らないけど、時間がたつとミサイルがいっぱい出てくるので戦いをさけて早めにクリアしよう。
エネルギーがアップする敵はのがさずやっつけようぜ。

敵の出現

テグザーの機能は敵エイリアンよりすぐれているが、たくさんいるので、なるべく戦いはさけたい。ここでレベル2までの敵をおしえよう。



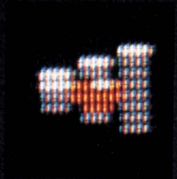
バッフィン
⬆こいつは移動をしない。たおすとエネルギーがふえるのだ



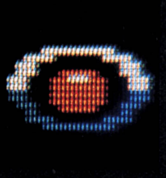
スクウェゴン
⬆レベル2では、少し難しい位置にいるのだぞ



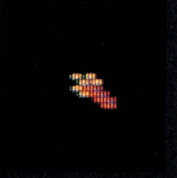
コッパー
⬆3機で編隊をくんでいる。1機ずつたおしていこう



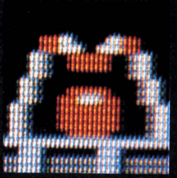
トリバー
⬆3つの軸を回転させながらテグザーをおそってくる



ベア
⬆まるで目のような形をしている。へんなとこにいるのだ



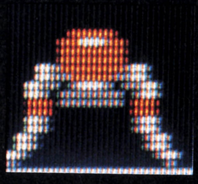
ミサイル
⬆ある程度の時間がたつと出現してくる。とても怖いやつだ



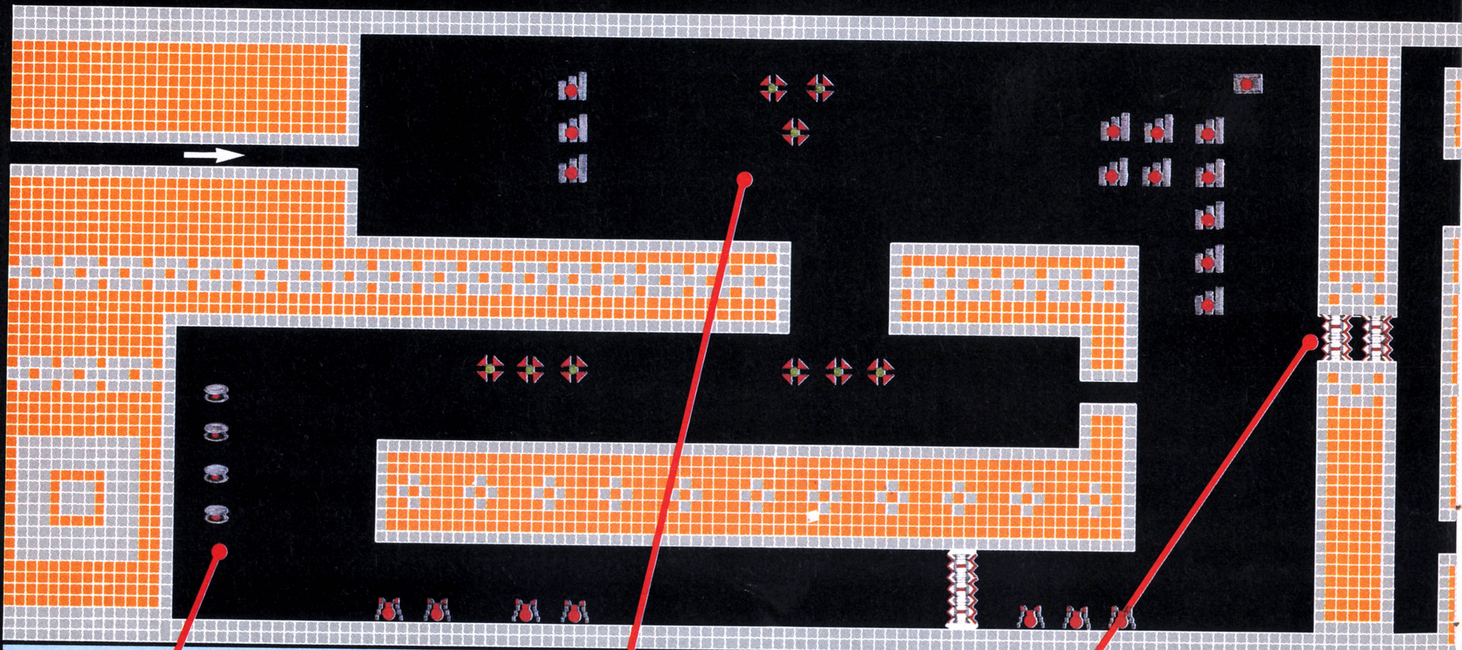
バウラ
⬆センチビートに似ているけど、こいつは攻撃してくる



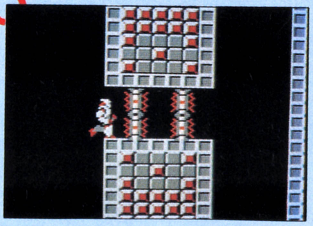
バリア
⬆攻撃はしてこないが、道をふさいでいるイヤなやつ



センチビート
⬆こいつもやっつけるとテグザーのエネルギーが増える

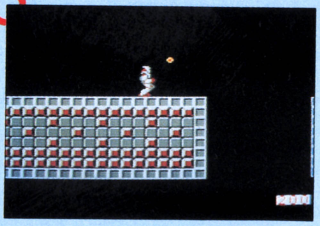


バリアは横に立ってやっつけよう。エネルギーは減るが飛行機よりやりやすいからだ。



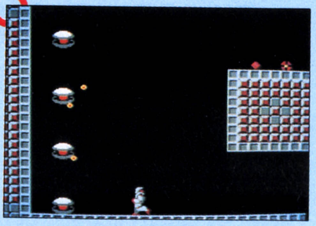
⬆ここのバリアをやっつけないかぎり道はできない。さあ先へ進もう

ここはゆっくりちょっとずつ進めばコッパーは1機ずつしか攻撃してこないのだ。



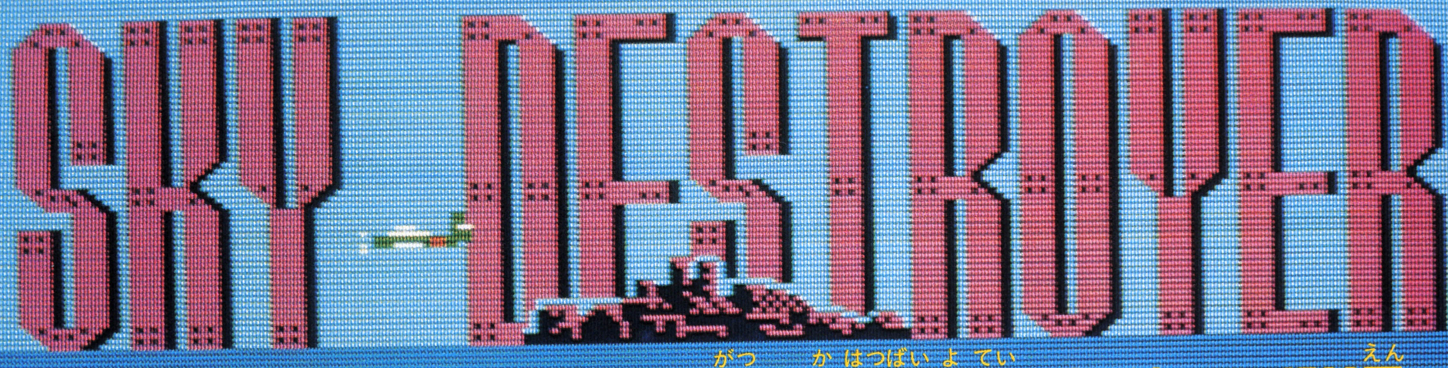
⬆1機ずつでしか出てこないので楽勝だ！　なるべく1対1で戦おう

重要なエネルギーとなる敵・バッフィンは、ここにいるのだ。かならずやっつけよう。



⬆うしろからせめてくるバウラをやっつけてからゆっくり破壊しよう

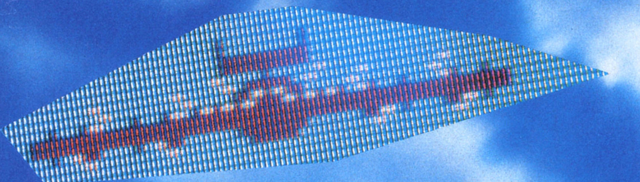
スカイ　デストロイヤー



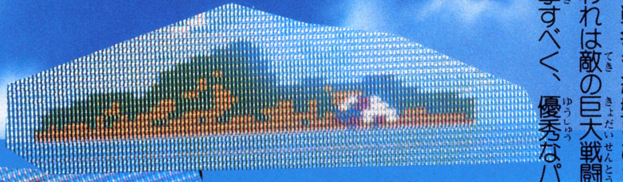
11月14日発売予定　タイトー　4500円

きみは空の撃墜王。飛びかう敵を撃ち落とせ！

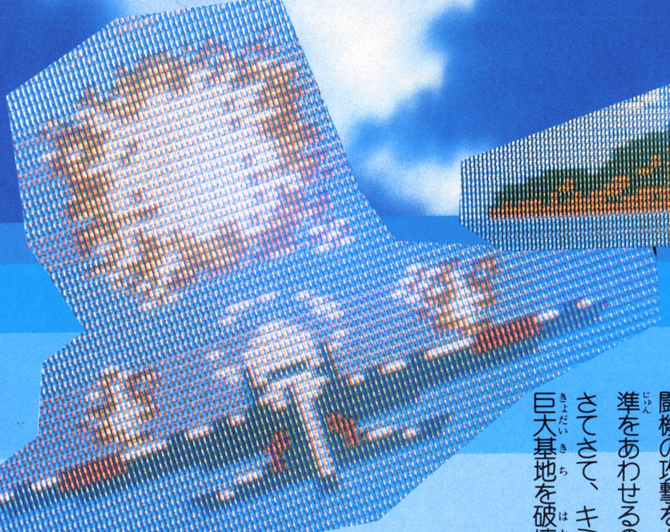
ファミコンのゲームも、もう70種類ぐらい発売されているけど、それらのゲームとはちょっと違った、立体的な画面を持つゲームがこのスカイデストロイヤーだ。
　立体的な動きをするゲームは他にもいくつかあるけど、それらとは比べものにならないくらいきれいでするどい動きをするから、キミもすぐに夢中になっちゃうよ。



❶重爆撃機ノエルガイ
エンジン4基破壊すると撃墜。
2000点
エンジン1基につき100点



❶これが敵の巨大基地だ。
連射砲台をこわせば面クリアだ



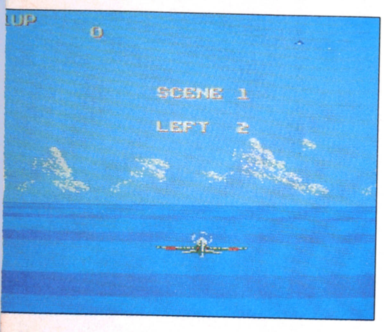
❶これが自機のゼロ戦だ
機関砲は連射可能だが魚雷は単発式

本格派3Dアクションゲーム ファミコンに登場！

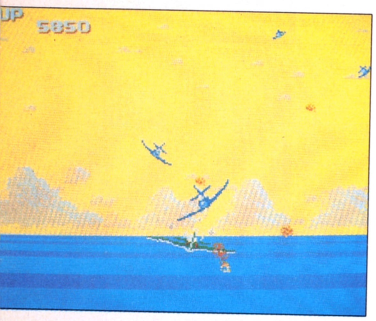
この物語は、はるか南方洋上からはじまる。
戦争も終盤をむかえ、われわれは敵の巨大戦闘基地を攻撃すべく、優秀なパイロットをゼロ戦に乗せ、基地を発進した。はるか南方洋上には、敵主力艦隊がわれわれを待ち受けている。敵戦闘機の激しい攻撃をかいくぐって、目指すは敵巨大基地だ。
と、まあこういう感じの戦闘ゲームなんだけど、自機には魚雷と機関砲のみ。機関砲は連射可能だけど、魚雷は単発式だからよくねらって発射しないとだめだ。でも、敵戦闘機の攻撃をかわしながら照準をあわせるのはたいへんだ。さてさて、キミは首尾よく敵巨大基地を破壊できるかな？

イラスト／阿曾沼一司

敵巨大基地までの道のりは長い。昼も夜もいっしょうけんめい飛び続けよう



○ゲームは昼のシーンからスタート。最初のうちは攻撃は激しくないから、どんどん撃ち落として点数をかせごう。かくれキャラもわりとねらいやすいぞ！



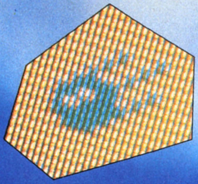
○次は夕方のシーンだ。昼よりは攻撃が激しくなってくるから、十分注意しよう。敵の巨大基地まではまだまだ遠いぞ。こんなところでもたもたしていられないんだ



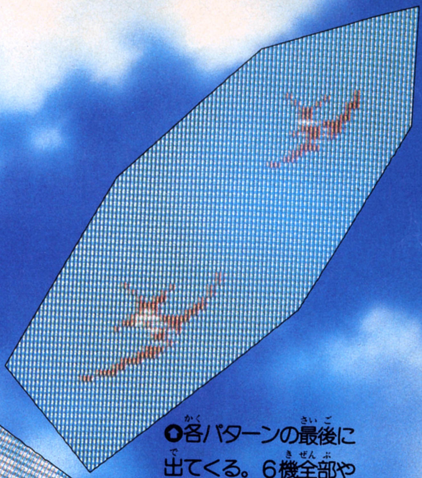
○夜のシーンではちょっと敵の攻撃が見にくくなる。でも敵の攻撃はあい変わらず激しいから、うまくかわしてくれ。敵の巨大基地までもう少しだ。ガンバレ！

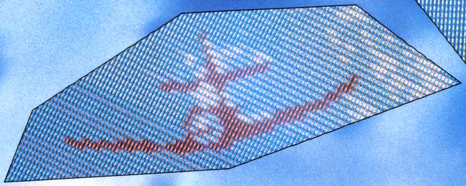


○朝を迎えると、いよいよ敵の巨大基地の攻撃だ。敵の攻撃は前とは比べものにならないくらい激しいぞ。ほとんど攻撃をかわすことに専念するのがせいいっぱいだ。

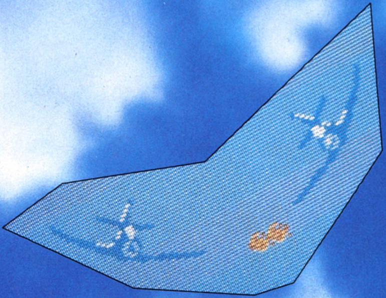


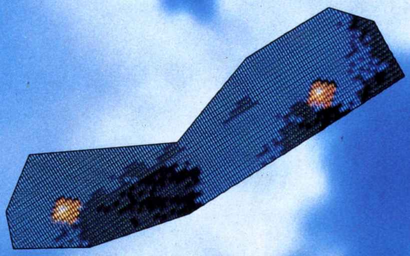
○敵人工衛星シーガル
ノエルガイを2機続けて撃墜すると現れる。着水までに撃墜すれば1万5000点だ



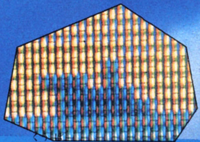


○各パターンの最後に出てくる。6機全部やっつければ、次のパターンで連射可能

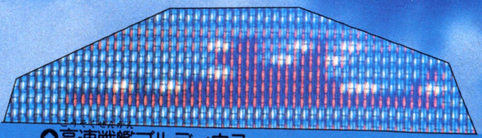




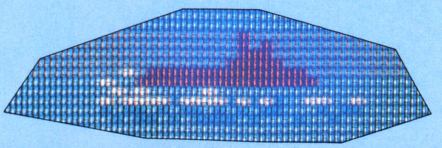
○敵戦闘機フライM
最遠方時…150点
中間距離…200点
最接近時…300点



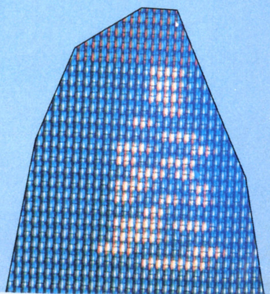
○空田ノースザネリ
攻撃はしてこない。
2000点



○高速戦艦ゴルディウス
とにかくすばしっこいヤツだ。要注意！
1000点



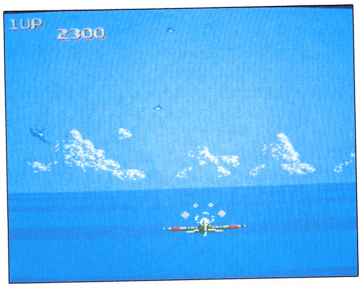
○潜水艦スティング
1500点



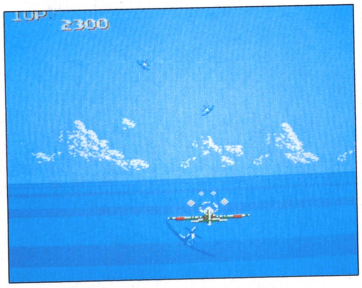
これがうわさの3D編隊 空中戦か海面戦か、作戦がむずかしいゾ

さて、敵戦闘機の攻撃だけど、下の写真のようにはるか遠方から、わがゼロ戦めがけて旋回するように近づいてくる。なるべく接近戦で敵が大きく見えるほうが攻撃しやすいけど、近くだと敵も攻撃してくるから中間距離で敵を撃ち落としたほうが安全だ。

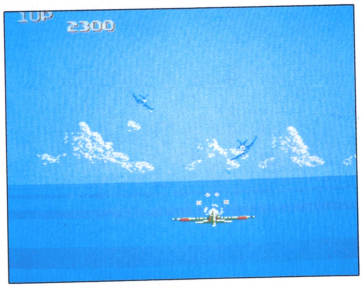
敵を攻撃する方法としては、上空で戦闘機だけをねらって攻撃する方法と、海面上で戦艦を主としてねらう方法の2通りが考えられる。上空戦なら、戦闘機対戦闘機なのでわりと攻撃しやすく、注意するのは重爆撃機の攻撃をよけるくらいだが得点は低い。海面戦では海に落ちないように気をつけなければならないし、戦艦の攻撃をかわすのもたいへんだ。でも高得点をねらうには危険をおかさないとね！



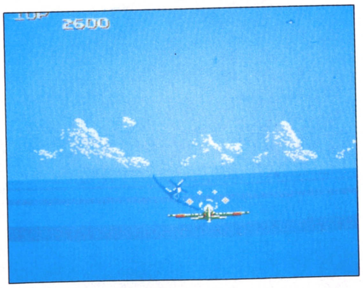
最初は米粒みたいに小さい形で戦闘機の出現だ



なんとか形がわかってきた。ここで撃破すると150点だ



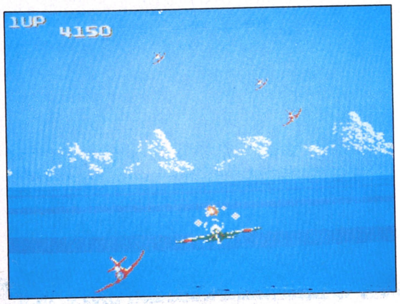
そろそろ敵戦闘機も攻撃してくる距離だ。撃破して200点



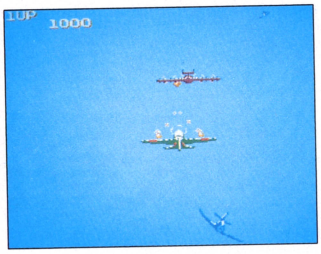
ここまで近づけば撃破はたやすい。いっきに300点だ！

ボーナスステージやかくれキャラもたくさんあるぞ

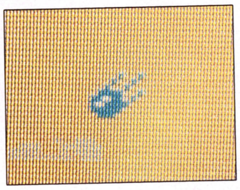
実はこのゲームにも他のゲームと同じようにかくれキャラやボーナスステージもあるんだ。わがファミマガ班はなんとか3つのかくれキャラを見つけたけど、他にもまだあるかも？　もし見つけたら教えてね。

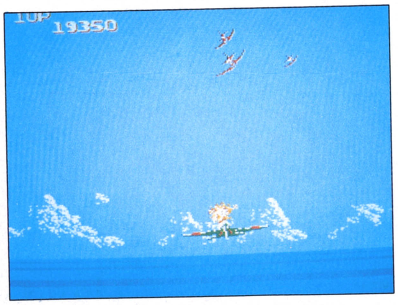


左の写真の赤い戦闘機は各パターンの最後に必ず出てくる。これを6機全部やっつけると、次のシーンでも機関砲の高速連射ができるんだ。攻撃しないからよくねらってね。

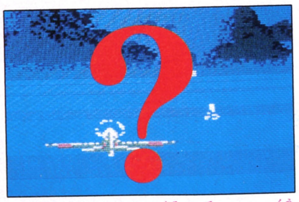


この重爆撃機を2機撃墜すると……

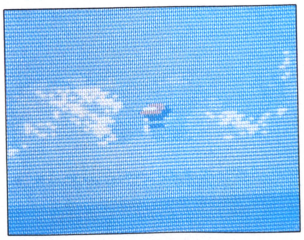

この敵人工衛星が落ちてくる



これがボーナスステージだ。敵巨大基地を撃破し、1シーンクリアするとできるんだ。1機撃墜するごとの得点はいつもと変わらないけど、全部撃墜すると5000点だ。



第1パターンの夜に出てくる空母を撃破するとでてくるが、必ずしも出てこない。10万点キャラ！


戦艦がひき返すときに撃破すると雲の間に出てくる。1万点！

うわさは、本当だ。

連射高得点は本当だった。ゲームに強くなりたい人のジョイボール

「点とり虫のどこが悪い。」とゲームの点とり虫を応援した広告で、世の中を騒がしているジョイボール。連射高得点の気持ちよさがうわさを呼び、いまゲーム熱中人間のあいだではこれが夢にまで出てくるという。

ジョイボールは、本当に連射高得点ができるのか?もちろん答えはイエス。連射機能を持ったゲームコントローラは、このジョイボールだけ。ボタンを押すだけでタマが連続して飛びだしてくるのだ。

どうして連射ができるんだ?ジョイボール内部に特別な回路が入っているから。ボタンを押し続けるだけで、1秒間に15回たたくのと同じことが自動でできるのだ。

微妙なコントロールはどうするの?手のひら操作のボールだから前後左右斜めもラクラク自由自在。敵の攻撃をうまくよけて、君にだって高得点がものにできるぞ。

ジョイボールはこのファミコンにつないで遊べるのだ。

●ジョイボールが使えないソフト ●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀 ●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ/けっきょく南極大冒険



連射ボタンは
連射のとき(▶▶)。連射できないゲームのとき(▶)。
ハイパーオリンピックのときは中間の位置にします。
※ゲームのなかには、連射できないものもあります。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™専用コントローラ¥3,980

●このジョイボールは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
特許、意匠登録、商標登録申請済。 改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

JOYBALL発売記念 BMXプレゼント当選者

たくさんのご応募ありがとうございました。厳正な抽選の結果、次の10名様が当選と決定しましたので、発表します。

広島県・梅田靖郎様(9才)
鹿児島県・徳永誠様(14才)
埼玉県・配島武久様(13才)
大阪府・田中政人様(11才)
神奈川県・藤田実様(14才)
石川県・浅田佳雅様(14才)
東京都・佐藤誠様(14才)
山口県・長井克展様(9才)
徳島県・板東勝行様(13才)
岩手県・栃内宗隆様(14才)

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

DOUGH BOY

ダウボーイの人質救出大作戦

ダウボーイ



12月中旬発売予定
コトブキシステム
5300円





GAME A	1PLAY用ゲーム。GAME Aには、時間制限がある。画面上中央のタイマーが0になるまでに、カギをとると、次のMAPに進める
GAME B	1PLAY用ゲーム。時間制限とさらに、コンピュータがミサイルを使って攻撃してくる。GAME A同様、カギをとって次の画面へ進もう！
2 PLAY	2人用のゲーム。1PLAYERはⅠコントローラでダウボーイを操作。2PLAYERはⅡコントローラでミサイルを誘導する

ダウボーイの使命は、味方の重要人物を救出すること。固い敵陣の守りの中、ライフルやダイナマイトを有効に使って、障害を突破。人質を無事救いだそう！

ファミコン界に新規参入会社の第1弾！



MAPは1～5まで カギを取り面クリア

人質救出のため、ダウボーイは1～5までのMAPをクリアしなければならない。MAP1では、2～5で必要な武器を集め、2～4では集めた武器を使って障害を突破。MAP5で、いよいよ人質を救出する。どのMAPでも、画面に隠されているカギをとらないと、面クリアすることはできないよ。

このゲーム、コントローラの使い方がとても複雑だよ。常にコントローラの全てのボタンをフル活用しているといってもいいくらい。ゲームを始める前に、よーく取り扱い説明書を読まないと、ゲームはぜ～んぜん進まないんだもんね。要注意！

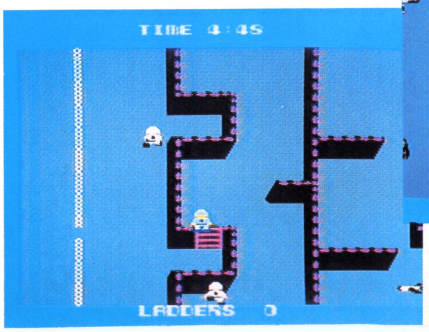


ダウボーイ

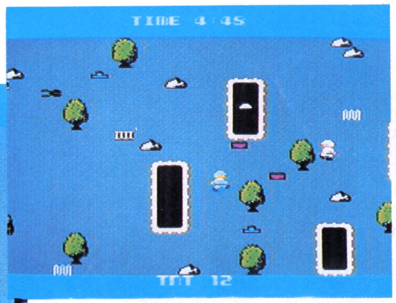


敵兵

⇧ダウボーイ（緑）は、敵を救出するため大活躍！ 敵兵（白）はそれを防害するにくまれ役なのダ！

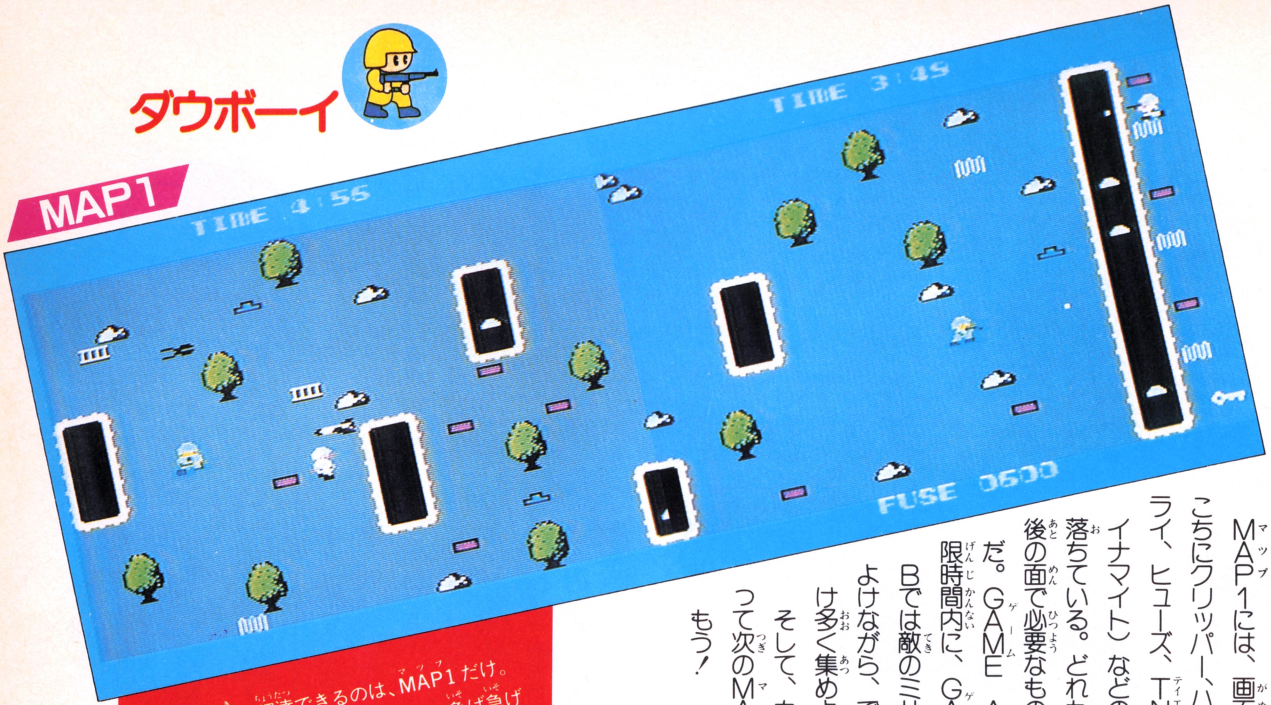


⇩これはMAP4。MAP1で集めたはしごを使って、壁を乗りこえて進め！



⇦画面に落ちてる武器を拾って、人質救出の準備をしよう！

ダウボーイ



武器を調達できるのは、MAP1だけ。あとは泣いても笑っても……、急げ急げ



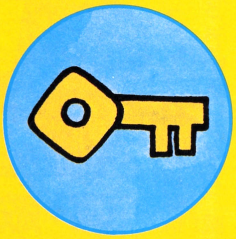
MAP1

武器を調達し、決戦にそなえてGO！

MAP1には、画面のあちこちにクリッパー、ハシゴ、ジライ、ヒューズ、TNT（ダイナマイト）などの武器が落ちている。どれも、この後の面で必要なものばかりだ。GAME Aでは制限時間内に、GAME Bでは敵のミサイルをよけながら、できるだけ多く集めよう。

そして、カギを拾って次のMAPへ進もう！

カギをとって面クリア



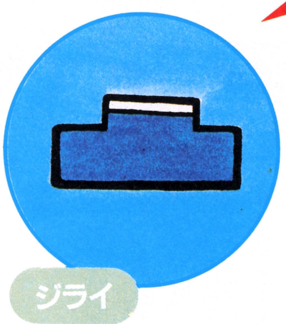
各MAPはカギをとることによってクリア！ ただし、先のMAPではカギを探すのは困難だ。

絶対必要な武器



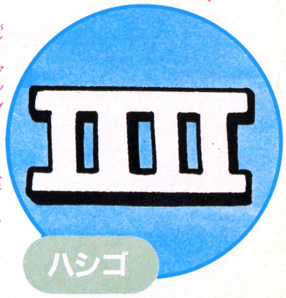
クリッパー

主にMAP3、4で、有刺鉄線を切断するために使う



ジライ

障害物を爆破したり、敵をやっつける。爆風には気をつけよう！



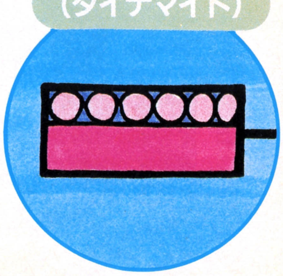
ハシゴ

主にMAP4で、壁を乗りこえるために使う



ヒューズ

TNTを使うときに使用する。Ⓐボタンを有効に使おう



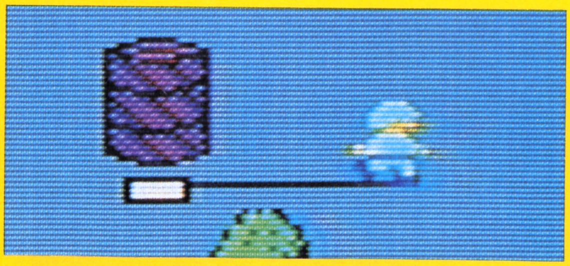
TNT（ダイナマイト）

障害物を爆破するために使用。導火線をひかないと使えない

ダイナマイトは有効に使うこと

ダイナマイトは、主に画面上の障害物を爆破するために使用する。

使い方は、まずⒶボタンを押したまま"ピッ"という音がしたら十字ボタンで導火線を引き、Ⓐボタンをはなすと点火される。くれぐれも爆風には巻き込まれぬよう注意しよう。

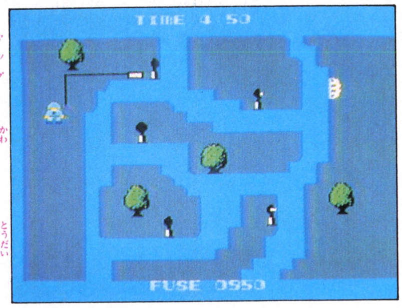


MAP2
灯台やはしごを横に倒して川を渡れ!

GAME Aではタイムが0にならないうちに、GAME Bでは敵のミサイルをよけながら、川を渡って前進する。川を渡るためには、灯台や小さな橋をダイナマイトで爆破、横に倒して、その上を渡っていこう!

注意すべきことは、ダイナマイトの導火線に点火をするタイミング。あまり、ダイナマイトの近くにいると、爆風に巻き込まれ、ダウボーイもダウンしてしまうんだ!

進んでいくとカギがある。それをとって、画面右端にいくと無事面クリアだ!

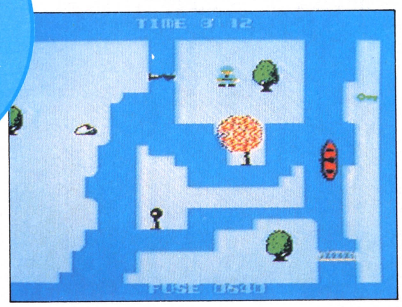


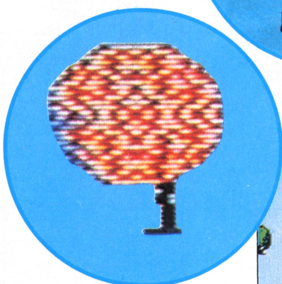
⇨MAP2は川だらけ。灯台やはしごを倒して渡るのだ!



灯台

⇨ここではどうしても必要。ダイナマイトで爆破、倒す方向をまちがえないように!



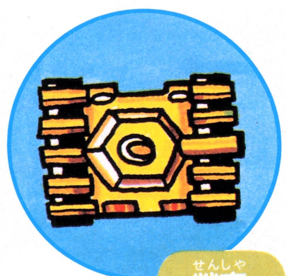


⇨ダイナマイトが爆発すると、画面は白くなる。くれぐれも爆風に巻き込まれないように!

MAP3
敵の補給基地を、爆破しながら進め!

ここでは有刺鉄線をはさみなどで切断して侵入。戦車にはジライが有効。そして敵の燃料タンクであるドラム缶を爆破しながら進んでいく。

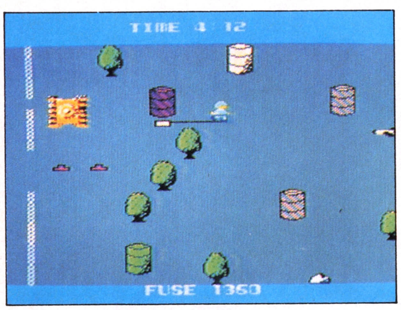
MAP3では、カギはドラム缶の中に隠されている。早いとこ探し出して、次のMAPへ進もう。カギは、たくさんあるドラム缶のうち、どれかを爆破すると、出てくるんだ。

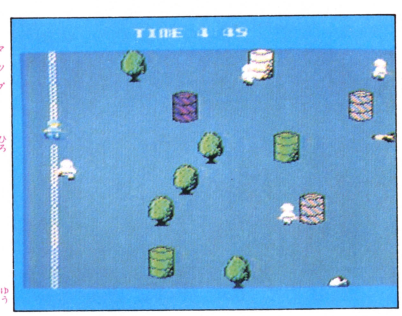


戦車

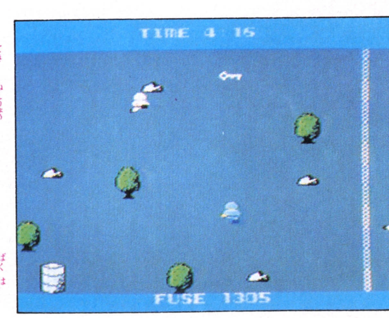
⇨敵の戦車。ダウボーイめがけ攻撃してくる。ジライで爆破しよう

⇨ドラム缶にダイナマイトをしかける。もう少し引っぱったほうが





⇨MAP1で拾ったハサミで、有刺鉄線を切断し、侵入



⇨ドラム缶を爆破しながら進んでいくと……カギめ〜っけ!!

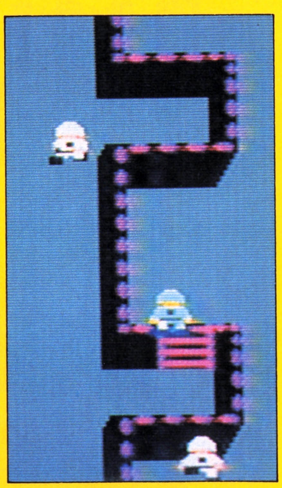
⇨敵の燃料タンク。これを爆破すると敵のダメージは大きいぞ!!



ドラム缶

捕虜救出は目前だ!

ダウボーイの救出作戦はまだまだ続くヨ! MAP4では、はしごろ使って壁をよじ登り、MAP5では、いよいよ捕虜の救出だ!。それではダウボーイ諸君、健闘を祈るぞ!




新発売
DOUGH BOY
ダウ・ボーイ
味方の重要人物を助け出す命令を受けたダウ・ボーイ。必要
な武器とともに、ただ一人パラシュートで輸送機から飛び降
りた。敵陣の守りは堅い。行く手をさえぎる有刺鉄線・地雷・
壁、川、そして敵兵の攻撃。タイマーは刻々と0(ゼロ)に近づく。
残された時間は少ない。成否をにぎるのは、ダウ・ボーイの機
敏な行動だ。次々と難関を突破し、ダイナマイトで敵をぶっ
飛ばせ!! 戦車・艦船・ミサイルと、敵の攻撃は画面を追っ
て激しくなる。二人プレイで、その攻防を競うのもまた楽しい。
夜になるのを待ち、捕虜収容所のカギを探し出し、味方を救
出して、無事帰還することができるか!?
ダウ・ボーイの成功を祈る。
君はミサイルから逃げられるか?
君のハイテクニックで捕虜を救出せよ!
MAP 1 (武器を調達せよ!!)
MAP 2 (川を渡れ!!)
MAP 3 (補給基地を大破せよ!!)
MAP 4 (壁を乗り越えろ!!)
MAP 5 (捕虜を救出せよ!!)
Under license from SYNAPSE SOFTWARE
KEMCOの
任天堂 ファミリー コンピュータ™用
ゲーム・カートリッジ
希望小売価格 5,300円
コトブキシステム株式会社
本　社／東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル635号区
呉事業所／呉 市 清 水 1 丁 目 2 番 6 号
〒737 TEL (0823) 21−3300
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

チャレンジャー



ついにリアルタイム・アドベンチャーの世界

発売中
ハドソン
4900円

秘境ワルドラド島だ

プロローグ

やったね!! ハドソンがファミコン初のリアルタイム・アドベンチャーゲームを出してくれた。いままでのようにただ敵をやっつけているだけじゃ謎を解くことはできないんだ。こころしてかかるよーに♡

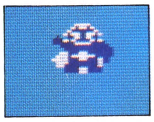
シナリオ

ロスマリー国の沖あいに浮かぶワルドラド島の調査にむかったチャレンジャーは、事件にぶつかった。ブラッディワッカーのボス、ドン・ワルドラドがロスマリー国の王女マリアをつれさったのだ。

はたしてチャレンジャーは王女マリアを救い出すことができるであろうか!?

ドン・ワルドラド

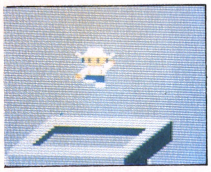
彼はワルドラド島の悪の組織ブラッディワッカーのボス。なかなか手ごわい敵だ。



チャレンジャー

考古学者のチャレンジャーはナイフ投げの名人でもある。きたえられた肉体とすばらしいジャンプ力を持つ。

キミは主人公チャレンジャーとなってワルドラド島の秘密を解きロスマリー国の王女マリアを救い出すのだ。ただしチャレンジャーが活躍できる時間は限られている。急ぐのだ。

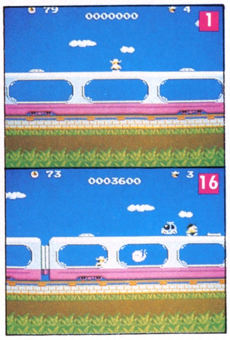


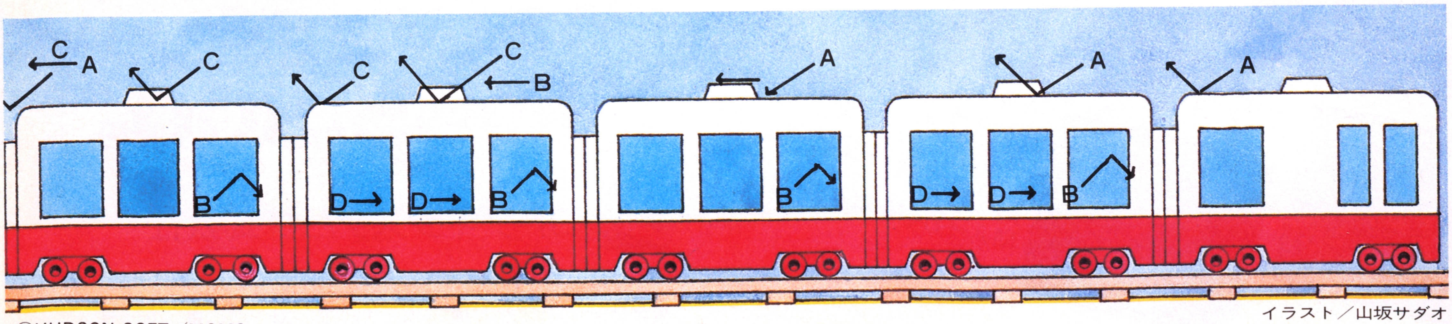
LEVEL

初心者から本格派まで遊び方によって16段階の難易度が選べる。

タイトル画面のときに十字ボタンの左右を押してレベルを変えることができるのだ。LEVELの下のバーが右にいくほどむずかしくなって、敵の数が多くなるのだ。







イラスト／山坂サダオ

シーン1

列車を早く止めよう

列車のメタモルフォセス号でマリアがつれさられようとしている。チャレンジャーは列車の一番うしろから車内に入ってマリアのいる先頭車両へいかなければならない。

チャレンジャーは十字ボタンの下を押すと伏せ、左右で移動する。Ⓐボタンでナイフを投げⒷボタンでジャンプするのだ。うまく敵をかわしながら進んでいこう。なおタイムが0になるとチャレンジャーは1人減ってしまうぞ。

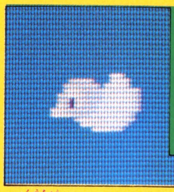


王女マリアが助けを求めている。まずは列車の中へ入れるところを探さねば

憎い悪の手下

チャレンジャーの行手をさえぎるドン・ワルドラドの手下たちだ。敵の攻撃パターンを知ってやっつけかたを考えよう。そうすればシーン1のクリアもかんたんだぞ。

トリッペ



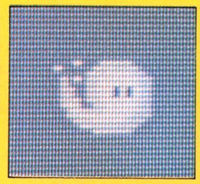
空中からチャレンジャーをおそってくる。ナイフでやっつけよう

オジーズ



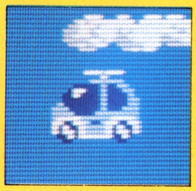
トコトコ歩いてくる。列車の中ではジャンプしながらやってくるぞ

タマ



ナイフでやっつけることができない。伏せてよけてしまおう

トビー（ヘリカー）



レベル9以上のときに出現。下にきたらジャンプでよけよう

バル





急にカミナリになっておそってくるのだ

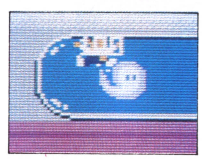
ワザ・技

チャレンジャーがジャンプしているときはナイフを投げることができない。なんともそのへんがむずかしい。ではここでうまい技の使いかたをごひろうしようではないか。

JUMP

Ⓑボタンでジャンプ！ トビー（ヘリカー）やタマもジャンプで得点いただき。





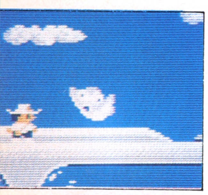
ナイフ

Ⓐボタンでナイフを投げると、敵にあたるか画面から消えないかぎり次のナイフは投げられないのだ。



得点2倍

トリッペをナイフでやっつけたところでジャンプをすると100点多く点がもらえる。





攻略法

ジャンプしたら急にオジーズが出てきてやられたりするだろう。だから敵の出現位置を教えてあげよう。下の図はLEVEL8のときの敵の動きだ。

でもこれはスムーズに進んだ場合なので途中でまごついたりすると少し変わってくるのだ。

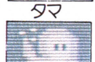
図のマークがどの敵をあらわしているかは、左のマークを見てくれ。

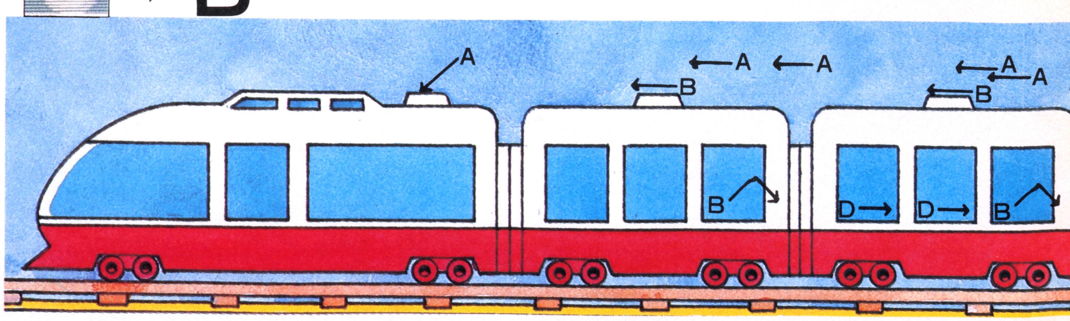
マークについて

トリッペ  …→ **A**

オジーズ  …→ **B**

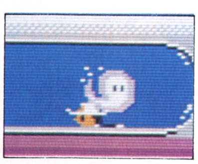
バル  …→ **C**

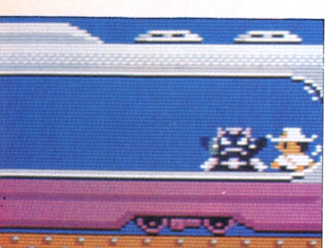
タマ  …→ **D**



クリアだ

先頭車両にいきついたとたんドン・ワルドラドにぐいぐいと押されて列車からつき落とされてしまう。でもこれでシーン1はクリアだ。さあワルドラド島へいこう!!





えいっとばかりにナイフを投げてもドン・ワルドラドには通用しない。逆に列車のすみにおいつめられた

シーン2

ワルドラド島へ

ワルドラド島へついたチャレンジャーはメタモルフォセス号で救い出せなかったマリアを見つけ出さなければならない。うわさによれば島の一番奥のピラミッドに、とらえられているらしい。

　十字ボタンで上下左右に移動しⒶⒷどちらかのボタンでナイフを投げる。ナイフで敵をたおしながら進もう。

途中洞くつへ入るとシーン3となり、タイムが99にもどるのだ。

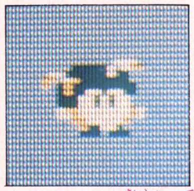


ワルドラド島へついたところ

憎い悪の手下

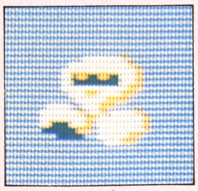
紹介しよう。シーン2の敵たちだ。この他にシーン1のトビーとパル以外の敵も出てくるぞ。ワナもかくしてあるシーン2はむずかしいのだ。

モーリン



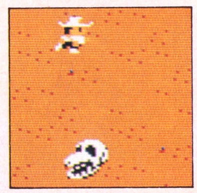
シーン2で最初に出会う敵だ。まあそれほど強いやつじゃない

ピタロボ



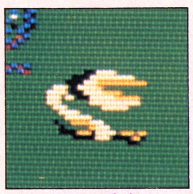
こいつに会ったら2つめのほらあなは近いはずだ

オックスボーン



ぶきみな、ずがい骨の敵。こいつもナイフでやっつけよう

ケバラ



こいつに出会うのはずっと先だ。なかなか会えないだろう

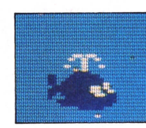
ケラ



ほらあなの前で見はりをしている。ナイフでやっつけられない

あっ、まっとうくじら

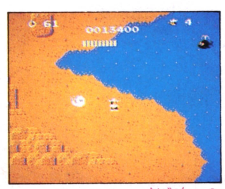
ああ、なんてことだ。敵ばかりの島に唯一の味方がいたのだ。彼の名はまっとうくじら。彼に会えばいいことが!



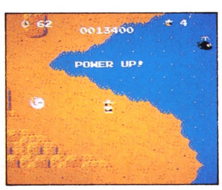
なんとなく、のほほんとしているかわいいっ♡

エネルギーを

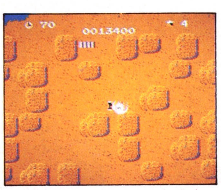
敵にやられると体力が落ちるが、まっとうくじらに会うと体力を回復できるのだ。



うおっつつ、体力が減ってしまうっく



まっとうくじらのとこにいけば、だいじょうぶ

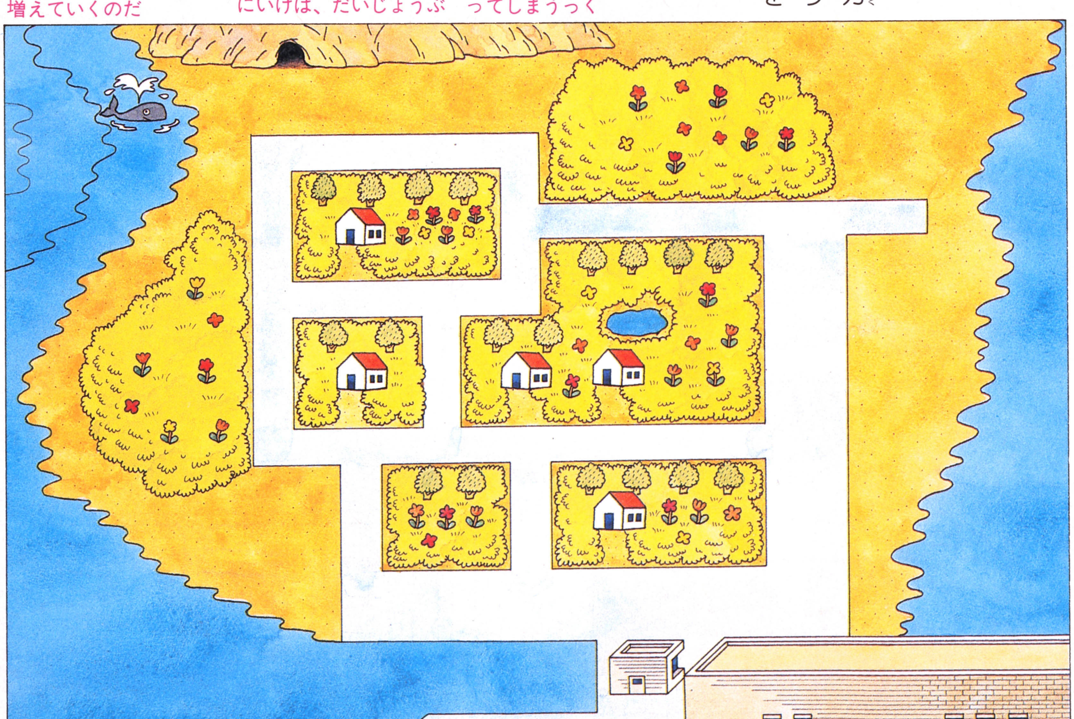


グィイイ〜ン。体力が増えていくのだ

地図を手に入れる

左の図は、最初の洞くつまでの地図だ。とにかく位置関係を知らないと、自分がどのあたりにいるのかわからなくなる。これより先はもっと険しい道のりになってくるけどがんばってくれ。

　タイムが0になる前に洞くつを見つけてはいるようにしようぜ。



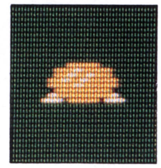
イラスト／山坂サダオ

パワーアップ

ナイフを続けて4本敵にあてると次のパワーアップアイテムが出てくる。それにナイフをあてるとパワーアップするのだ。でもまちがってさわっちゃうと体力がおちるよ。

パワージュエル

パワーアップアイテムの1つパワージュエルにナイフをあてると、その場所（画面内）の敵などが全部消えるのだ。4人以上だとまたパワージュエルが出現するのだ。



↑赤いきれいなパワージュエル。これの魔力はとてつもないぞ

パワーソード

パワーアップアイテムのもう1つはパワーソードだ。この剣の魔力はしばらくのあいだチャレンジャーの投げるナイフがすべての敵を倒せるようになるのだ。そしてチャレンジャーの色が変わり足がすばやくなるのだよ。

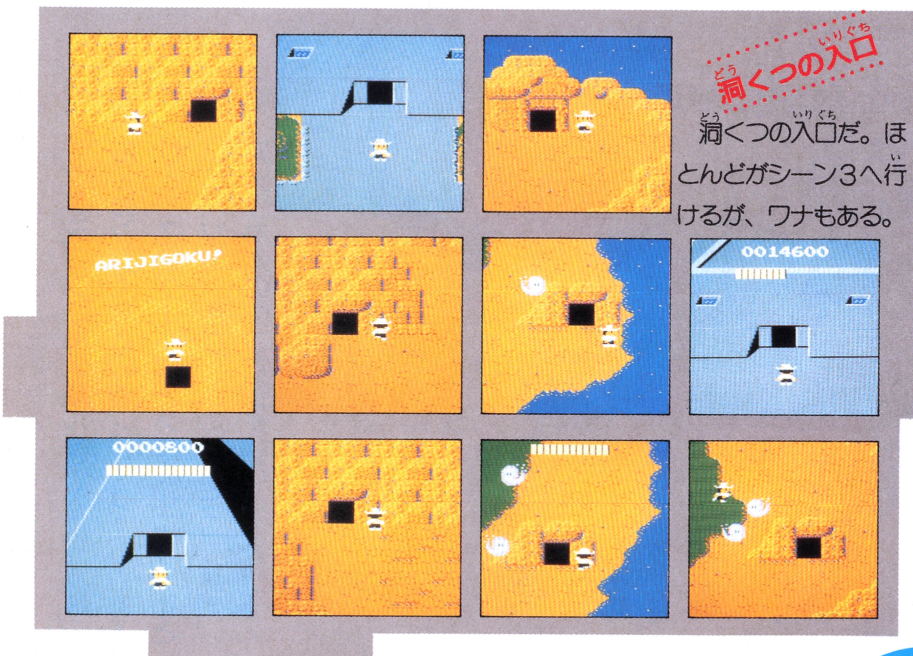




↑パワーソードを取ればボーナス

シーン3 キーワードを取れ

シーン2の洞くつにはいると、シーン3だ。洞くつには3種類のキーワードがあり、これを時間内に取ってこなければならない。噴水をつたっていこう。でも噴水の高さの差がありすぎると落ちてしまうのだ。シーン3をクリアするとまたシーン2の洞くつの入口へもどる。このときタイムももとにもどる。そして洞くつは無くなっているのだ。



洞くつの入口

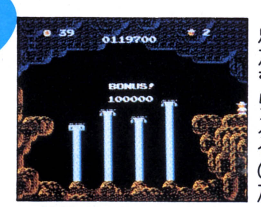
洞くつの入口だ。ほとんどがシーン3へ行けるが、ワナもある。

↓噴水の上をぴょんぴょんと渡っていく。ちょっと恐いけどやらなくっちゃだめだ



ボーナス

タイムを80以上残してクリアすると、すごいボーナス点がもらえるのだ!!



↑点数をみてちょ。すばやく飛びうつってタイムが80になる前だとこうなる

キーワード

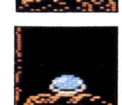
洞くつの中にかくされている3種類のキーワードは、カギ・王冠・指輪だ。3つすべてをどこかで手に入れてないとあとで後悔するのだ。



カギ



王冠



指輪

シーン4 マリア助けにきたぞ

ついに見つけたぞ。ここがドン・ワルドラドの本拠地だ。どうやって王女マリアを助け出すか、それは、ひ・み・つ。

↓かわいそうにも、ドン・ワルドラドにさらわれてしまったマリアが、キミを待っている



↓岩の形がかっこいいのだ。さてどうやれば王女マリアを救い出せるだろう!? タイムが少なくなってきたら一度外へ出よう



11月中旬発売予定
ソフトプロ
4900円

悪魔からマリコ姫を救え
カラテカ



ファミコンにもスパルタンXやイー・アル・カンフーなどのカンフーゲームがあるけど、このゲームはアメリカのアップルというパソコン用ゲームのファミコン版だ。アメリカ人の作った空手はひと味違うぞ!

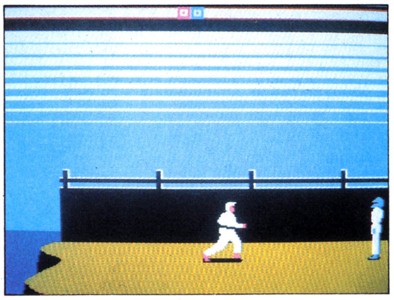
アメリカからきた最強の空手家(カラテカ)!電撃殺法でマリコを救え!

このゲームをはじめて見たキミは、あれ?と思ったんじゃないかな。そう、この「カラテカ」にはスコアはないんだ。このゲームの目的はただひとつ。悪魔城に閉じ込められているマリコ姫を救い出すことだ。空手家はたった1人だよ。他のゲームのように2人までなら死んでも大丈夫だなんて、気軽なことは言っていられないんだ。

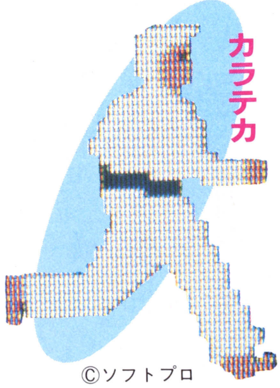
悪魔城の守りはかたく、悪魔の従者は先に進むほど手強くなるよ。なるべく敵と闘う回数を少なくすることがマリコ姫を助けるためには重要だ。

そのためには、画面の上にあるヒットポイントメーターに注意していることが大事。ヒットポイントメーターが自分のもの(赤)だけしかなかったら、走って進もう。でも青いメーターが出てきたら、敵が近くなったわけだから、すぐにファイティングポーズをとろう。もたもたしていると、一撃で倒されてしまうよ。

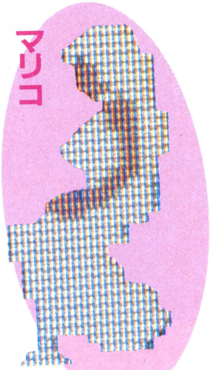
さあキミもガンバッてマリコ姫を救い出してくれ。もしマリコという名前が好きでなかったら、キョンキョン姫とか有希子姫とか、好きな子の名前に変えてゲームをすれば、もっともっとガンバッてゲームができると思うよ。



➡さあ、マリコ救出にいざ出陣!



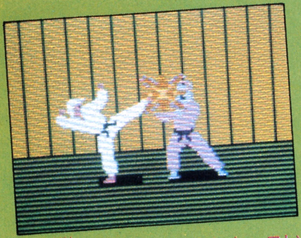
カラテカ



マリコ

これが必殺の6パターンだ！

さて、これがカラテカの史上最大の必殺拳6パターンだ。どれもこれも敵との距離や打つタイミングをしっかりつかんでおかないと、空振りばかりになってしまうぞ。確実にヒットするように、練習に練習を重ねて、タイミングをしっかりマスターしよう！



上段キックはきまるとカッコいいけど、危険も多い。注意して使おう



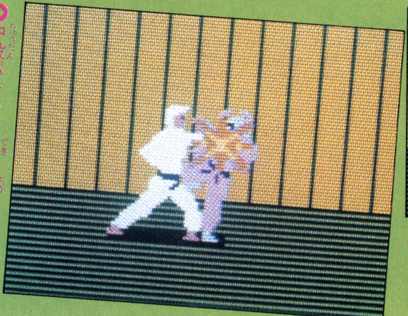
中段キックはもっともヒットしやすい。どんどん使おう！



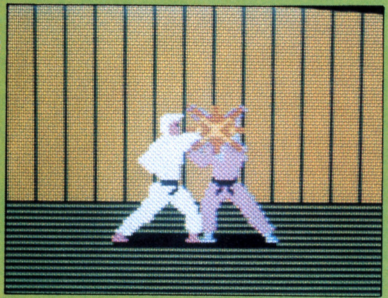
下段キックは敵の出足をくじくのに有効だ



下段パンチをあてるには、敵におもいっきり近づいて打たなきゃだめだ



中段パンチは敵に近づきすぎて、キックが当たらないときにどんどん使おう



上段パンチはタカをやっつけるときに使おう。敵にあてるのはちょっとむずかしいぞ

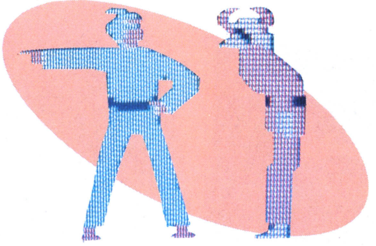
敵をたおすにはあせりは禁物！間あいを見切ってじっくり攻めよう

敵との戦いでいちばん大切なことは、何といっても間あいのとり方。むやみに近づきすぎると連打をあびてしまうし、遠すぎるとぜんぜん当たらない。最も有効なのは敵の出足をくじくこと。外の敵は必ず攻めに前に出てくるから、自分は立ち止まって迎え撃つようにすればいい。うっかり前に進もうとすると、敵のけりをもろに受けてしまうぞ。

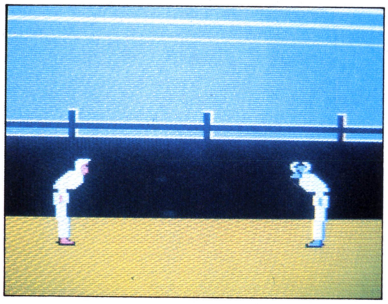
それから、城内に入る直前では、なるべく門の下で敵を倒そう。あまり門から離れていると、城内に走り込む寸前(画面右端の見えるか見えないかのところ)でつぎの敵に一撃で倒されてしまう。ヒットポイントメーターに注意しながら、す早く走り込もう。

城内に入ってすぐの敵をやっつけると、突然タカが襲ってくる。タカの鳴き声がしたらすぐにファイティングポーズをとろう。ポケーっと走っていてはいけない(ここでタカの倒し方を練習しておくと、あとできっと役立つよ)。

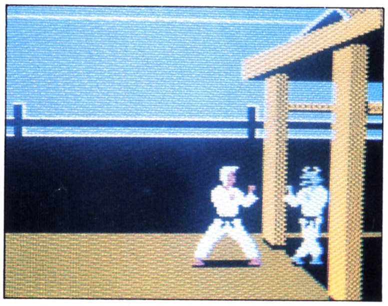
城内最後のとりではへんな柵。どうってことないなんて気をぬくと、ご覧のとおり。



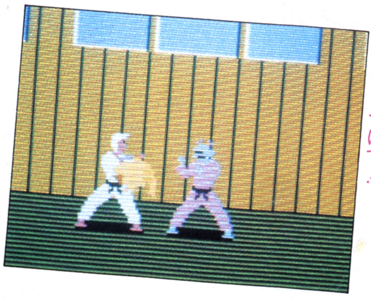
「カラテカを倒せ！」と命令された手下は一礼して……



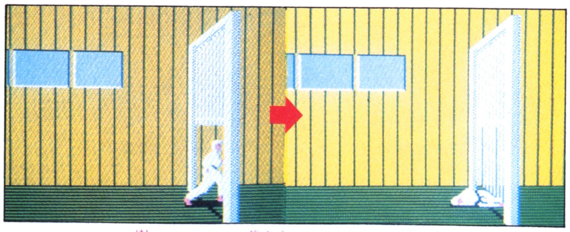
カラテの達人はとても礼儀正しい。戦いの前に一礼してひと休み



城の入口では敵を倒したら、す早く走りぬけよう。そうしないと次の敵がすぐ来るゾ。



城の中では、タカと敵がいっしょに攻撃してくることもあるから気をつけて！



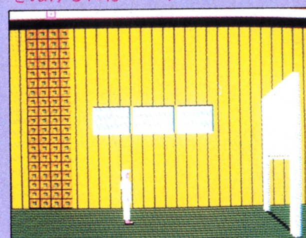
「わななんて走りぬければ大丈夫」なんて甘くみていると……

このとおり、わなにかかって倒されてしまうぞ

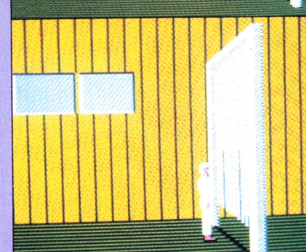
これがわなぬけ必勝テクニックだ！

前ページの写真のように、わなを無事通り抜けるのはムズカシイ。そこで、ファミマガを読んでいるキミに、わなぬけの必勝テクニックをそっと教えちゃおう。左上の写真のカラテカの立っている位置をよくおぼえてね。この位置から走り出して、3歩走ったら、すかさず左向きのボタンを押すんだ。そうすれば左下の写真のように、わなが空振りするから、開いたら走りぬければいい。

この位置から走り出すのが、わなをぬけるにはベスト



わなは空振りにおわり、あいたところで走りぬければいいんだ

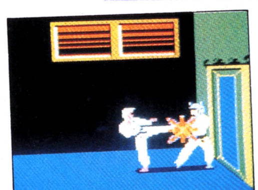




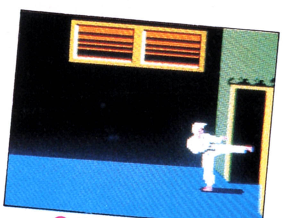
やっとこさわなをぬけたら、今度は地下室。地下の敵はなかなか強敵だ。この敵をやっつけるには、敵のはげしい攻撃の合間をぬって、相手のところに飛び込んで攻撃。このふところに飛び込むのが至難のワザ。あとは扉まで追いつめれば、おもしろいほどヒットする。

いよいよ敵のボスと対決だ

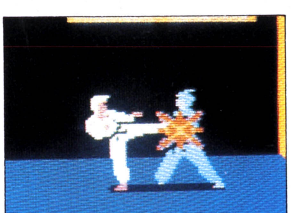
タカを倒したら、つぎはいよいよボスとの対決だ。ドアを開けて部屋に入ると、いきなり攻撃されるので、すぐに前の部屋へ逃げよう。ボスをこっちの部屋に誘い込んでから攻撃開始だ。ただし、ボスが隣の部屋に逃げ込まないように注意しないと、なかなか倒すことはできはいぞ。



地下の敵はドアに追いつめさえすれば、あとはキックがおもしろいようにきまるゾ！

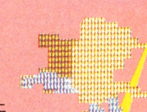


ドアはキックでけりやぶるんだ

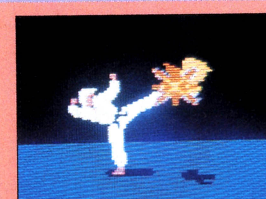


さすがにボスは手強い。じっくり攻めないとやっつけられないぞ

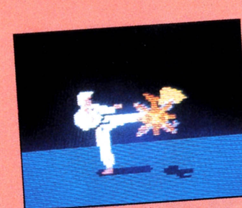
ボスのペットのタカはなかなか手強いゾ！



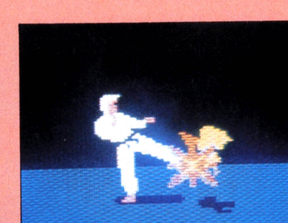
タカの攻撃はとってもキビシイ。いちどやられると、ヒットポイントが2レベルも失われてしまう。タカをやっつけるには、キックのタイミングを確実にマスターするしかない。左の写真を参考にして、タイミングをおぼえよう。



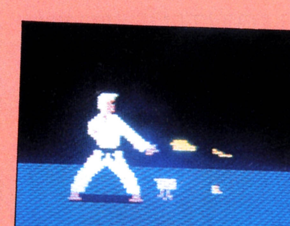
上段はキックよりパンチの方がいいんだけど、パンチが苦手なボクはキックでエイッ！



タカも敵も同じタイミングでけれればいいんだけど、これがなかなかムズカシイ



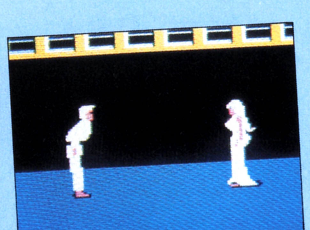
下段はパンチよりキックでやっつけたほうがぜったいラクだゾ！



ついにタカも力つきてバラバラに……

ついにマリコと再会

やっとボスを倒してマリコ姫と再開。やったね！ マリコ姫はキミがきっと助けにきてくれると信じて、じっと待っていたんだ。キミの勇敢な行動に、マリコの心は…。めでたしめでたし。



やっとマリコにあえた。礼儀正しく一礼したりして……



勇敢なカラテカにマリコがやさしく寄りそって……。めでたし、めでたし

ファミリー・コンピュータ™ 大図鑑

ファミコン情報が満載！

PART7 定価580円

絶賛発売中！



★大好評既刊★

PART1〜6

定価各580円





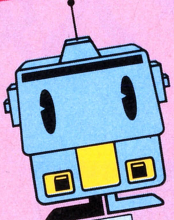
この1冊で もう、キミは ファミコン博士！

徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
☎03(433)6231

いろいろあるヨ ファミコンキャラグッズ 大集合 PART II

☆だ☆い☆し☆ゅ☆う☆ご☆う☆

おっとびっくり！ にぎやかに大行進してきましたのはファミコンキャラクタ達です。マリオの姿もあります！ マッピーの姿も見えます!! ファミコンファンのキミたちなら思わずニンマリの品ばかり。完全大紹介なのであります!!

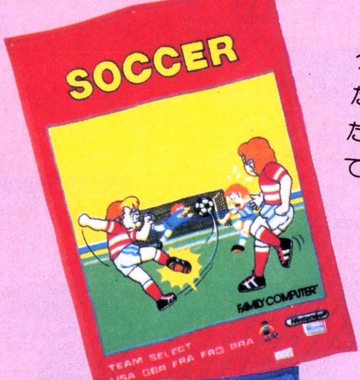


10月号で紹介したジグソーパズルの第2弾は、忍者くん／フィールドコンバット／フォーメーションZ／イー・アル・カンフー／ハイパーオリンピック／ロードファイターの6種類だよ！



ポケットジグソーパズル(TAKAHASHI 各100円)

10月号でキャラクタタオルを紹介した丸真タオル株式会社より、今度は毛布が発売されたよ。寒い冬の夜にはぜひとも欲しいよね！ ただいま、全国の有名デパート、スーパーにて発売中で～す。



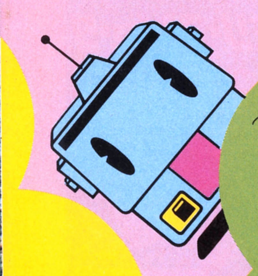




ファミリーコンピュータ毛布（丸真タオル株式会社 各4900円）

ソフトメーカーだって負けないもん！

ソフトメーカーでも、オリジナルキャラを使ってグッズを作っているところがあるヨ！





♡シティコネクションのポスター（ジャレコ 非売品）



♡1942のバッジ(カプコン 非売品)



♡バッツくんの封筒とフラッピーのハガキ、びんせん（dB-SOFT 非売品）

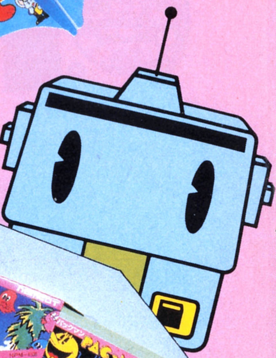


♡このコーナーで紹介したものは、プレゼントがあります。
くわしくは150〜151ページを見てネ！

ナムコのキャラクタがいっぱいのカイト。
でも、飛ばして遊ぶのはちょっともったいないね。キミの部屋に飾っておくのもテ！



カイト（大里玩具産業株式会社　350、600、900円）





勉強するのが楽しくなっちゃう！　カンペンケース(2種)、ノート(4種)、消しゴム(18種)、シール(12種)。文房具屋さんで売ってます！

ファミリーコンピュータ文房具
（株式会社リリック）



ファミリーコンピュータ消しゴム
（ベニイ自動販売株式会社　100、300円）

ナムコのキャラクタの消しゴム。小さいのは100円で、プラスチック容器入り。大きいのは、ホンモノのカセットとおんなじ大きさで300円。



ハガキ（ウラ）

①希望商品
例：2-C-10
（型-色-サイズ）

②住所（フリガナ）

③氏名（フリガナ）

④学年

⑤4キャラ以外で、トレーナー、Tシャツとして着てみたいキャラクタ名（3つ）

♡応募するときは、こんなふうに書いてね

ファミコントレーナー（木村物産株式会社　2950円）

型	色	サイズ
(1) マリオ	(A) 白	8歳
(2) F1	(B) 赤	10歳
(3) ベース	(C) ブルー	12歳
(4) ドンキー	(D) 黒	14歳

ファミコンがとうとうファッションになっちゃった。いま発売されているのは、マリオブラザーズ、F1レース、ベースボール、ドンキーコング3の4種類で、色は白、赤、ブルー、黒の4色。サイズは8歳、10歳、12歳、14歳用で、ただいま全国のおもちゃ屋さん、デパートの玩具コーナーで発売中！　今後、キャラクタも増える予定だって！

今回は、同トレーナーをファミマガ愛読者20名様に特別プレゼント!!　希望者は、官製ハガキに左のように書いて、**〒651神戸市中央区御幸通6-1-12　三宮ビル東館　木村物産株式会社　FCM係**まで。

今月号で紹介した最新カセットの中から

ファミマガ読者プレゼント

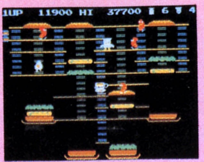
アンケートに答えてトクしちゃおう！

今月号のプレゼント

毎月恒例になった〝ファミマガ愛読者プレゼント〟。今月もまた、ど～んとでっかく196名様に当たるヨ！　左ページのアンケートに答えて、とじこみハガキで応募ってネ！



○①パックランド（ナムコ　3名様）



○②バーガータイム（ナムコ　3名様）



○③1942（カプコン　2名様）



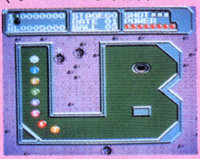
○④ヴォルガードII（dB-SOFT　3名様）



○⑤カラテカ（ソフトプロ　3名様）



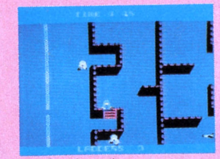
○⑥ポートピア連続殺人事件（エニックス　3名様）



○⑦ルナーボール（ポニー　3名様）



○⑧パチコン（東芝EMI　3名様）



○⑨ダウボーイ（KEMCO　3名様）



○⑩チャレンジャー（ハドソン　2名様）



○⑪スカイデストロイヤー（タイトー　3名様）

148～149ページのキャラ商品もあげちゃう※⑮⑯⑰⑱のキャラクタについては編集部にまかしてネ♡

No.	キャラクタ商品
12	〝マリオブラザーズ〟毛布（丸真タオル　5名様）
13	〝サッカー〟毛布（丸真タオル　5名様）
14	〝F1レース〟毛布（丸真タオル　5名様）
15	ジグソーパズル（TAKAHASHI 6種×5名　計30名様）
16	カイト（大里玩具　4種×5名　計20名様）
17	消しゴム（ペニィ自動販売　4種×5名　20名様）
18	文具セット（リリック　20名様）
19	レターセット（dB-SOFT　10名様）
20	〝1942〟バッジ（カプコン　30名様）
21	〝シティコネクション〟ポスター（ジャレコ　20名様）

〆切は12月8日（消印有効）
発表は86年2月発売の3月号です

9月号プレゼント当選者発表

①ファミコングッズお楽しみ袋
田代知之（神奈川県・9歳）
西田賢治（埼玉県・11歳）
高垣孝一（大阪府・7歳）
船戸博史（埼玉県・13歳）
川本　剛（愛知県・12歳）
子川　徹（福岡県・12歳）
本吉暢康（大阪府・11歳）
古藤晴洋（埼玉県・17歳）
平木大輔（神奈川県・12歳）
田中大雅（熊本県・10歳）

②dB-SOFTキャラクラシール＆フラッピーキーホルダー
林　忠孝（福岡県・11歳）
持田創一郎（東京都・12歳）
山本圭吾（東京都・13歳）
品田季信（新潟県・14歳）
石川恵子（千葉県・11歳）
牧原良太郎（千葉県・12歳）
田中宏介（大阪府・12歳）
伊藤高行（神奈川県・14歳）
千葉大輔（山形県・12歳）
今井史佳（群馬県・11歳）

③ドルアーガの塔
杉山裕司（静岡県・11歳）
川又　浩（愛媛県・14歳）

④ジッピーレース
向井貴雄（神奈川県・12歳）
熊代孝一（岡山県・14歳）
渡部弘幸（新潟県・15歳）

⑤イー・アル・カンフー
高橋誠司（神奈川県・20歳）
池田秀彦（兵庫県・13歳）
重藤隆晃（茨城県・11歳）

⑥スパルタンX
斉藤龍一（北海道・14歳）
武内　将（広島県・14歳）
松本伸治（神奈川県・14歳）

⑦レッキングクルー
金坂智之（神奈川県・11歳）
関谷弘次（愛知県・16歳）
矢部盛秋（埼玉県・8歳）

⑧スーパーアラビアン
網本守隆（福岡県・12歳）
富沢政樹（新潟県・12歳）
谷上太郎（東京都・14歳）

⑨アストロロボ・SASA
松本章洋（埼玉県・10歳）
柿沼　勝（埼玉県・15歳）
福原晃一（京都府・17歳）

⑩ワープマン
渡辺克己（千葉県・10歳）
小塩誠一郎（神奈川県・13歳）

⑪ファミリーベーシックV3
赤松篤史（埼玉県・14歳）
安藤和秋（愛媛県・13歳）
木田和夫（大阪府・24歳）

※敬称は省略させていただきました

ファミリーコンピュータMagazine 12月号読者アンケート

回答欄は右のとじこみハガキにあります。

＊　＊

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか？

②あなたが持っているファミリーコンピュータのカセットを下の表より選んで○をつけてください（いくつでも）。

③これから買おうと思っているカセットを下の表より選んで、番号を書いてください（5本まで）

④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいゲームはありますか？
（ゲーム名、メーカー名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること）

⑤今月号の記事のなかでおもしろかったものを左の表より3つ選んで番号を書いてください。

⑥また、つまらなかったものを3つ選んで番号を書いてください。

⑦今後、ファミマガでとりあげてほしい記事はありますか？

⑧あなたがファミマガ以外によく読む雑誌名を書いてください。

No.	今月号の記事	No.	今月号の記事
1	表紙	14	新作カセット先取り大作戦！
2	バックランド	15	超ウルトラテクニック50
3	バーガータイム	16	ファミマガ認定ハイスコアルーム
4	1942	17	若先生の自作面コンテスト
5	高機動戦闘メカ ヴォルガードII	18	ファミコンキャラクタ商品大集合
6	パチコン	19	プレゼント&アンケート
7	ポートピア連続殺人事件	20	カセットベスト10
8	ルナーボール	21	〈まんが〉3人のマリオ
9	テグザー	22	〈まんが〉プログラマーたけし
10	スカイデストロイヤー	23	〈プログラム〉サード
11	ダウボーイ	24	〈プログラム〉スーパー ファイター
12	チャレンジャー	25	〈プログラム〉ラン ラン マリオ
13	カラテカ	26	〈プログラム〉A CAVE OF WIND

〈応募のきまり〉

右下のとじこみハガキに、今月号のプレゼントで欲しいものの番号1つと、左のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、40円切手をはってポストまで。〆切は12月8日(消印有効)、発表は86年2月発売の3月号で〜す。

No.	カセット名	No.	カセット名	No.	カセット名	No.	カセット名
1	アイスクライマー	28	10ヤードファイト	55	ロードファイター	80	ルナーボール
2	アーバンチャンピオン	29	ドアドア	56	ロードランナー	81	忍者じゃじゃ丸くん
3	イー・アル・カンフー	30	ドンキーコング	57	ワイルドガンマン	82	ダウボーイ
4	エキサイトバイク	31	ドンキーコングJR	58	ドルアーガの塔	83	チャレンジャー
5	エクセリオン	32	ドンキーコングJRの算数遊び	59	バトルシティ	84	スカイデストロイヤー
6	F1レース	33	ドンキーコング3	60	ワープマン	85	ツインビー
7	エレベーターアクション	34	ナッツ&ミルク	61	ゲイモス	86	ボコスカウォーズ
8	ギャラガ	35	忍者くん	62	ハイパースポーツ	87	ソンソン
9	ギャラクシアン	36	ハイパーオリンピック	63	ロボットブロック（ファミリーコンピュータロボット用）	88	キン肉マンマッスルタッグマッチ
10	クルクルランド	37	パックマン	64	ロボットジャイロ（ファミリーコンピュータロボット用）	89	パチコン
11	けっきょく南極大冒険	38	バルーンファイト	65	本将棋	90	ぺんぎんくんwars
12	五目ならべ	39	バンゲリングベイ	66	スーパーマリオブラザーズ	91	スターラスター
13	ゴルフ	40	ピンボール	67	おにゃんこTOWN	92	いっき
14	アストロロボ・SASA	41	ファミリーベーシックV3	68	シティコネクション	93	オバケのQ太郎ワンワンパニック
15	サッカー	42	フィールドコンバット	69	ルート16TURBO	94	グーニーズ
16	ジッピーレース	43	フォーメーションZ	70	ブーヤン	95	マクロス
17	スーパーアラビアン	44	フラッピー	71	高機動戦闘メカ ヴォルガードII	96	グラディウス
18	スターフォース	45	フロントライン	72	頭脳戦艦ガル	97	忍者ハットリくん
19	スパルタンX	46	ベースボール	73	ロットロット	98	ボンバーマン
20	スペースインベーダー	47	ホーガンズアレイ	74	エグゼドエグゼス	99	バイナリーランド
21	ゼビウス	48	ポパイ	75	バックランド	100	スペランカー
22	ダックハント	49	ポパイの英語遊び	76	バーガータイム	101	ヘリファイター
23	ちゃっくんぽっぷ	50	麻雀	77	1942	102	マッハライダー
24	チャンピオンシップロードランナー	51	マッピー	78	カラテカ		
25	ディグダグ	52	マリオブラザーズ	79	ポートピア連続殺人事件		
26	テニス	53	4人打ち麻雀				
27	デビルワールド	54	レッキングクルー				

恒例(こうれい)

9月度(がつど)

西武百貨店池袋店調べ

カセットベスト10(テン)

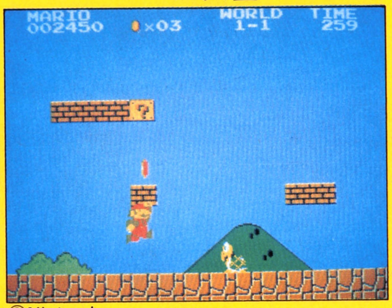
初登場のゲームがたくさんベスト10入りして、ますますランキングの変化が激しくなってきた。特に上位陣の順位移動は激しく、毎週予想がつきにくくなってきているネ。新作ゲームや根強い人気のあるゲームがスクランブルして、今月のベスト10も目がはなせないのだ。

さて、キミの得意な、キミの大好きなゲームは、今月はいったい何位にランキングされているかな？

初登場 NO1

スーパーマリオブラザーズ

任天堂　4900円



©Nintendo

マリオが大魔王クッパにさらわれたピーチ姫を助けるべく、キノコ王国を大冒険！　ブロックをたたいて、敵キャラを攻撃して、なんてこのゲームは忙しいんだろう。空・海・地下・地上などオモシロ面がいっぱいで、おもわず指が痛くなる程ゲームしてしまうのだ。

今月初登場でいきなりの第1位！　このまま首位を守るかどうか、注目のマトなのだ。

初登場 NO2

プーヤン

ハドソン　4900円



©コナミ／HUDSON SOFT

オオカミにさらわれた子ブタを救出するために、ママさんブタが弓矢を放って大活躍！　風船につかまったオオカミや、お兄さんブタのプーヤンなどキャラクタがめちゃくちゃかわいいのだ。イチゴが降って来たりしてまるで童話の世界そのもの。1位のスーパーマリオブラザーズに続くこのゲームも、やはり初登場なのに突然の第2位。みごとにデビューをかざりました。来月もガンバレ！

週間ベスト10

	9／2～9／8	9／9～9／15	9／16～9／22	9／23～9／29
1	ドルアーガの塔	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ
2	スパルタンX	バトルシティー	プーヤン	プーヤン
3	10ヤードファイト	ドルアーガの塔	ドルアーガの塔	シティコネクション
4	ゲイモス	スターフォース / ハイパーオリンピック	スパルタンX	ハイパースポーツ
5	忍者くん		バトルシティー / ハイパーオリンピック	スパルタンX
6	スターフォース / レッキングクルー	スパルタンX		ハイパーオリンピック
7		10ヤードファイト / ドアドア / 本将棋	スターフォース	バトルシティー
8	ハイパーオリンピック		ゴルフ / F1レース / 10ヤードファイト	スターフォース
9	ドアドア / ロードファイター			エキサイトバイク / ドアドア
10		ゲイモス		

NO3 先月No.1

ドルアーガの塔

ナムコ

4900円



©㈱ナムコ

先月のランキングに比べてちょっと元気がなくなったかな? 新作ゲームにおされてしまったけどドルアーガのファンはいっぱいいるのだ。かなり頭を使うゲームだけどキミは60面まで進むことができたかな。宝を上手に出して、にっくきドルアーガに立ち向かえ!

NO4 初登場

バトルシティー

ナムコ

4500円



©㈱ナムコ

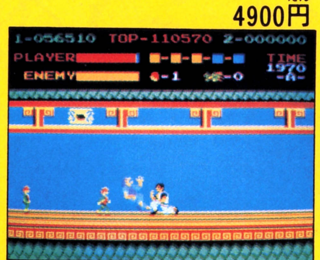
迷路のような戦場の街で、味方の司令部を守れるのはキミの操作する1台の戦車だけ。敵の軍団を砲撃しながら面をクリアしていくと、迷路はますます複雑になっていくのだ。2週間もベスト10入りをはたして堂々の第4位。

NO5 先月No.2

スパルタンX

任天堂

4900円



©Nintendo

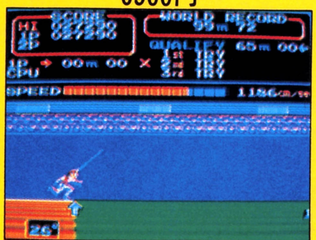
先月の第2位から惜しくも3ランクダウンしてしまったが、敵をたおすリアルさがたまらなく快感なゲームだね。それぞれの敵に対して必勝法があって、ゲームするほど奥の深い楽しみが増えていくのだ。今後の逆転が期待される注目株だよ。

NO6 先月No.8

ハイパーオリンピック

コナミ (ハイパーショット付)

6500円



©コナミ

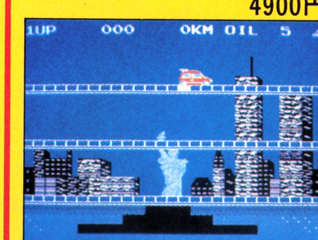
先月の第8位からりっぱに2ランクアップして返り咲いたのだ! 週間ベスト10でも毎週同じ位の順位を保って、やはりハイパーには定着した人気があるんだネ。ツメでこするもよし、ものさしでたたくもよし、自分の一番得意な方法で、オリンピックを楽しもう。

NO7 初登場

シティコネクション

ジャレコ

4900円



©ジャレコ

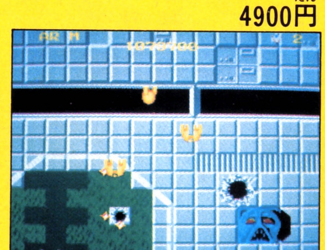
おてんばクラリスのひとあじ違うカーチェイス。ニューヨークからスタートするクラリスカーを、しつこく追いかけるパトカーがいっぱい。美しい画面と軽快なサウンドが評判だね。世界6ケ国を背景に、とってもキレイな展開を見せてくれるぞ。

NO8 先月No.4

スターフォース

ハドソン

4900円



©TEHKAN/HUDSON SOFT

マップのなが〜い、総大なスクロールのスターフォース。全部クリアするためには、指にマメをつくってしまいそうだね。スパルタンXとならんで、ずっとベスト10圏内に君臨している息の長いゲームなのだ。来月は何位にランキングされるのかな?

NO9 初登場

ハイパースポーツ

コナミ

4500円



©コナミ

スポーツの秋にふさわしく今月の第9位はハイパースポーツだ。第6位のハイパーオリンピックと同様に、おもわずツメを熱くしてゲームしてしまうね。クレー射撃・三段跳びなど、近代種目が4つ。キミの腕しだいで、ワールドレコードも夢じゃない!

NO10 初登場

ゲイモス

アスキー

5500円



©WIXEL CORPORATION/アスキー

立体的3Dのシューティングゲーム。自分が本当にゲイモスを操作してる気分になっちゃうのがこのゲームの最大の魅力! 9月の後半の週でちょっと新作におされぎみになってしまったけれど、敵キャラを攻撃する迫力で上位をねらってほしい。

いやあ、まいったまいった。先月号は発売日のうちにほとんどの本屋さんで売り切れてしまって、編集部には「欲しいよ～」という☎がジャンジャン。編集部としてもなんとかしたかったんだけど、なにしろ在庫が全然ないという状態で、どうにもならなかったんだ。手に入らなかった人、ごめんなさいね。そうそう、来月号も新作情報めいっぱいで、大増ページのお正月特大号380円だから、売り切れ店が続出かも。発売日に注意しよう！



というわけで…ファミリーコンピュータMagazine 1月号は12月7日発売です！



いろいろと募集しています

●**打ちこんでRUN**……自作のベーシック・プログラムをテープにセーブして送ってネ！ くわしくは102ページを見てネ！

●**超ウルトラ技**……キミが発見したスゴイ技を送ってネ／ ただし、他の雑誌を写したものや、本体・カセット破損の原因になるものはダメ／ くわしくは、47ページを見てネ／

●**ファミマガ認定ハイスコアルーム**……キミの自慢のハイスコアを写真に撮って送ってネ／ くわしくは52ページを見てネ／ また、電話による情報サービスもしているヨ（☎03-459-8000）。

●**新設！ キミがつくる読者のコーナー**……みんなからのおたよりを紹介する、読者のページを新設する予定です。ファミコンに関するおたより、キミの身近なオモシロイ話やイラストを、どんどん送ってネ！ また「こんなコーナーが欲しいナ♡」なんていう、キミの意見も待ってるヨ／

送り先はすべて、〒105東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部○○○係です。


必殺！(ひっさつ)
操縦桿(そうじゅうかん)
新兵器ゲームに負けるな！
ファミキンでコントロールマシン爆発!!
コクピット型ハンディスティック
今、主流のパソコンスティックをファミコンに。
トップスイッチとベーススイッチが切りかわる！
切りかえスイッチ
スイッチが回転 なんとワンタッチ
ハンディタイプだから
操作姿勢は自由にできます
セレクトスイッチ
スタートスイッチ
FAMILY KING
FAMILY COMPUTER JOYSTICK
平面に設置させる使い方もありますが
本来は手の平にのせてお使い下さい
ファミリーキングは、斜め方向へスムーズに、そして手を放すとすみやかにセンターに戻り操作性はきわめて抜群です。
また、ハードな操作に耐えられるような丈夫な構造になっています。さらに、ファミリーキングはゲームのフィーリングにあわせてエンジョイできるように、スイッチ部を回転させたり、トップスイッチとベーススイッチを切替えたりして、グッドポジションを得られるよう、新しい機構をふんだんに取入れてあります。思う存分に楽しんで下さい。
発売中
タイプⅠ型 ¥3,980
〔セレクト、スタートスイッチ付〕
タイプⅡ型 ¥3,800
2人目用のジョイスティックです。タイプⅠ型のソケットに差し込んでご使用下さい。※写真参照。
タイプⅡ型(2人目用)も接続は、簡単！ダブルスもまた楽しいョ！
タイプⅠ型にタイプⅡ型(2人目用)のコネクター差込みがついてます。
タイプⅠ型のコネクター
タイプⅡ型のコネクター
任天堂ファミリーコンピュータ™専用コントローラー
FAMILY KING™
ファミリーキング
☆お求めは、お近くのデパート、玩具店、スーパー、または、有名マイコンショップで!!
対応しないソフト《任天堂》ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀。《ハドソン》ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ。《コナミ》けっきょく南極大冒険。（初期製品のみ）
※任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています。※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
macro technica スピタル産業株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-16-1 ☎(03) 251-2918(代)
●入手困難の場合は当社までご連絡下さい。
※本ジョイスティックは当社のオリジナル機構で実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。◉製品向上のため予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

ファミリーコンピュータ Magazine
1985 12月号
昭和60年12月10日発行
第1巻第5号（通巻5号）
発行人 栃窪宏男
編集人 佐瀬伸治
発行所
徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
☎03（433）6231㈹
編集部直通 ☎03（45[illegible]）[illegible]00㈹
特別定価 380円



雑誌 17775—12